
MANGA ZONE
N.º 11
Febrero'94 • 375 Ptas.
HABLAMOS CON
CARL MACEK
MACROSS
LA PELICULA
LA SERIE
LA MUSICA
3x3 OJOS
MANGA Y ANIME
ANIME JUEGOS
DRAGON BALL ZZ
CLUB DE FANS
KINAGURE ORANGE ROAD
Y MUCHO MAS...



STAFF y Demás Fauna

Editor: Alejandro "es que las fotografías y yo no..." Maicas
Redactor jefe y maquetación: Javier "el ridículo" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "el hombre chichón" Forés
Tratamiento de imágenes: Juan "mi trabaaajo" Gómez
Facilitador de material ignoto: Fernando Carrión
Traductor oficial o se enfada: Luis Alís
Equipo MangaZone:
Articulistas:
Víctor "el puntual" Véctor
Vicente "mis llamadas son conferencia" Penadés
Gonzalo B. "podríamos decir que..." Tello
K.I.A. "¡qué lamentable!"
Luis Alís
Carlos "Darkmind"
Micky
Daniel "el Capi"
Nacho "Elfo Oscuro" Larraz
Ojoko
Marta-Noriko Simó Amezawa
Santiago "MoonHunter" Forés
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Javier Martínez
Dibujantes:
Micky
Jaume Gracia
José Valiente
Daniel "Captain D"
Luis Alís
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Marta-Noriko Simó Amezawa
Lectores: Del más occidental al más oriental, del más septentrional al más austral, all over the world y todo eso.

EDITORIAL



Hola de nuevo, amigos.

Antes de nada quisiera comentar un hecho desagradable que, parece ser, ha ocurrido en algunas tiendas.

He recibido varias cartas en las que me han comentado que al comprar el número 9 Especial Navidad, no les dieron el calendario que venía incluido. El calendario debía entregarse en el mostrador de las tiendas al comprar el número, por lo que debéis exigirlo allí donde lo comprasteis, ya que todos los números que hicimos lo llevaban, y viene incluido en el precio (por eso es un poco más caro). Una vez aclarado el hecho, pasemos a otra cosa.

Pensábamos dedicar este número a otro tema, pero debido a la visita de Carl Macek a nuestro país hace pocas fechas, y a que tuvimos la posibilidad de hacerle una entrevista durante una comida que Manga Video organizó (y a la que agradecemos que nos invitara), este número ha tenido finalmente como portada y tema principal el universo de Robotech. Además, Planeta-de Agostini Comics va a comenzar a publicar (tal vez ya haya salido cuando leáis estas líneas) la adaptación al cómic de la serie Macross II, perteneciente al mismo universo.

Una vez dicho ésto, hay otra cosa interesante que quería comentaros. Estas navidades, cuando todo el mundo pensaba que la reposición de "Johnny y sus amigos" (Kimagure Orange Road), acabaría como la vez anterior, es decir, con la película Ano Hi ni Kaeritai, Tele 5 nos sorprendió con la emisión de las OVAs que faltaban (exceptuando el episodio piloto de Okinawa). Al ver los capítulos, te dabas cuenta al momento de que el equipo de doblaje era distinto, y también habían cambiado algún nombre (Rosa pasaba a ser Teresa). (Ah!, las voces coinciden con las de la serie de la 2, Doctor en Alaska; ésto me lo ha dicho un amigo de Zaragoza).

Y ésto me hace preguntarme: ¿por qué se ha molestado esta gente de Tele 5 en doblar 6 episodios de una serie de dibujos japoneses? (si los hubiesen tenido en reserva para alguna ocasión especial, conservarían el doblaje original). Y la respuesta seguro que está en la cantidad de llamadas de demanda que debe haber recibido Tele 5 para que trajesen los episodios que faltaban. Parece que por fin se cumple aquello de "la unión hace la fuerza". Así que si queremos algo, no dudemos en escribir o llamar a las cadenas de TV, pues parece que ya hemos obtenido resultados positivos, esta vez con K.O.R.

Para terminar. Siguen llegándome muchas cartas de gente pidiendo direcciones para conseguir material muy concreto que no se encuentra en las tiendas especializadas. Para todos vosotros va esta dirección y teléfono:

C/ Fray Luis Colomer 7-3 46021 Valencia
Tlf: (96) 393-55-60 (Lunes a Viernes de 10h a 14h)

Aquí podéis solicitar el catálogo que tienen, bastante amplio, y donde puede que se encuentre aquello que buscáis.

Ya sin más, me despido hasta el mes que viene con mi grito de guerra (me gusta mucho hacer el indio).

¡¡¡Larga vida al Manga!!!

Alejandro Maicas

Fe de erratas: La primera en la frente. En nuestro sumario anterior aparecen los autores de la portada y contraportada al revés. Esto fue debido a que, una vez impresos los interiores, nos vimos en la necesidad de invertir los lugares de las ilustraciones de las cubiertas, y la verdad es que no me acordé de que en el sumario no se había reflejado ese cambio, aunque poco se podía hacer ya.

En el artículo sobre la historia del Street Fighter II, se dijo que estaba en preparación el Street Fighter III. Noticias de última hora desmintieron esos datos y confirmaron que en realidad el nuevo proyecto aunará en un mismo juego a personajes del I y del II, pero no pudimos corregir el dato a tiempo, así que lo hacemos aquí.

Filmación de fotolitos:



Impresión:

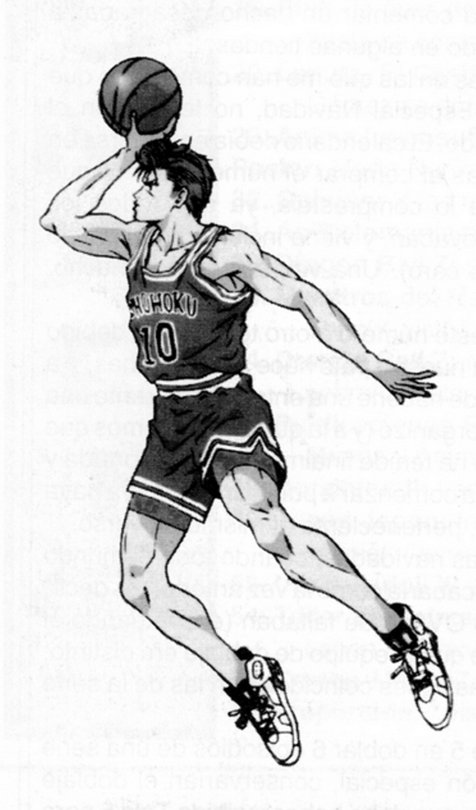


Distribución:



Pozas, 2. 28004 Madrid. Spain. Tel/Fax: (91)5226299

NOTICIAS JAPÓN



El que ha sido uno de los cómics best-sellers este año, *Slam Dunk* de Takehiko Inoue, ha estrenado serie de animación de la mano de Toei Doga. La serie se emite los sabados a las 7:30 de la tarde. Nos cuenta la historia de Hanamichi Sakuragi, un estudiante de 1'88 que decide entrar en el club de baloncesto de su colegio tras conocer a Haruko Akagi, una guapa compañera que le comunica su pasión por este deporte. Como ya he dicho, el cómic ha arrasado, llegando a situarse como número uno en ventas varias veces este año. Este se publica en el Shonen Jump, revista en la cual basa prácticamente toda su producción la Toei, a excepción de Sailor Moon R y otras pocas.

Tatsunoko y Pioneer aúnan sus fuerzas para editar lo que se ha dado en llamar *Tatsunoko Hyper Collection Series*. Bajo este título se reeditarán en Laser Disc las series más famosas de Tatsunoko, las clásicas y las modernas. La primera de todas, aparecida el quince de diciembre, ha sido *Kagaku Ninja Gatchman II*, la segunda tanda de episodios de la serie que se emitió aquí como La Batalla de los Planetas. Presentado en una caja recopilatoria de 52 episodios, la factura de la tienda marca 65.000 yens al hacerse uno con ella. Le seguirán *Hakushon Daimaoh* (Hakushon, el Gran Rey de los Diablos), el 25 de marzo de este año, y *Senshi Gohdian*, el 25 de julio.

El 21 de enero en VHS y el 1 de febrero en Laser Disc. Son las fechas anunciadas para el primer episodio de la nueva OVA de las Dirty Pair, titulado *Dirty Pair Flash!* El primer episodio se titula *Runaway Angel*. Nuestras Kei y Yuri han sido rediseñadas por Takahiro Kimura y el Studio Nue, responsable de Macross, con los resultados que veis con respecto a la antigua OVA.

En el número de Septiembre de MangaZone aparecía un ranking con los personajes de Anime más populares en Japón. Para que veáis cómo van las cosas ahora, éste es el ranking del mes de Diciembre:

1.- Ami
Bishojo Senshi Sailor Moon
2.- Belldandy
Ah! My Godess!
3.- Nausicaä
Kaze no Tani no Nausicaä
4.- Hiei
Yu Yu Hakusho
5.- Kurama
Yu Yu Hakusho
6.- Shintarô
Papuwa kun of the South Seas
7.- Minako
Bishojo Senshi Sailor Moon
8.- Yadamon
Yadamon
9.- Nadia
Fushigi no Umi no Nadia
10.- Maito Senpuji
Brave Express Might Gaine (Maito Gain)

(Mensaje para Javier: El ranking es para ponerlo en un cuadrito en gris o algo así, y ésto es para que lo borres cuando lo hayas leído)

(¡NIAH, NIAH! el maquetador loco ataca de nuevo -JJ)

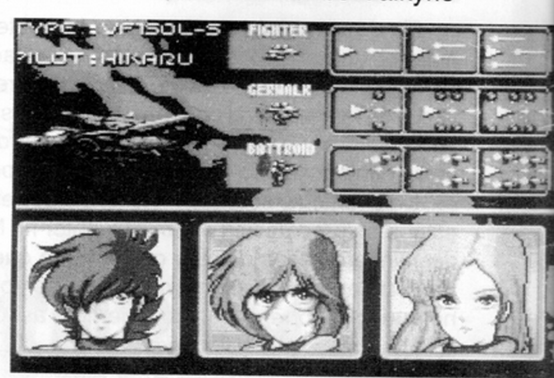
¡Nueva serie! Basada en el popular manga de Masaya Tokuhiro, se ha estrenado en la TV *"Tachan, el Rey de la Jungla"*, una historia humorística basada en las peripecias de Tachan, una especie de parodia de Tarzán, hipermusculizado, con poderes animales tales como la fuerza del gorila de montaña o la velocidad del puma. El cómic original contiene escenas de corte erótico-humorístico, muy al estilo del *Dr. Slump* de Akira Toriyama. La edición en volúmenes va ya por el



decimoquinto libro. Publicado (otra vez ¿es que no hay más revistas de cómic en Japón?) en el Shonen Jump de Shueisha.

Super Noticias Super Famicom. La que se ha convertido en la máquina casera más famosa de la historia después del televisor, la consola Super Famicom de Nintendo, va a recibir un paquete de nuevo software basado en manga y series de animación. Para empezar, Bandai. Anuncia la aparición a principios de este año del Slam Dunk, un juego de simulación de baloncesto basado en la serie de animación. También se unirá a la fiesta el Sailor Moon R, que se sumará al otro programa que ya existía sobre estas chicas. Otra bomba: Bastard!!, basado en el manga de Kazushi Hagiwara, será un juego híbrido de lucha y simulación.

En cuanto a otras compañías, acaba de aparecer el Macross, de mano de Zamuse, un soberbio Shoot'em-up en el que podemos elegir entre Hikaru Ichijo, Miriya o Max Sterling. Cualquiera de las tres formas de los Valkyrie



pueden elegirse. De todas todas, mucho mejor que el coin-op de Banpresto basado en la OVA Macross II.

También se captan noticias de la versión SFC de Ace wo nerae!, basado directamente en el manga de

Sumika Yamamoto. Al menos, en el copyright no aparece la productora de animación. Telenet Japan es el reponsable. Los veteranos-nostálgicos la reconocerán por estos lares como Raqueta de Oro (vaya nombre).

No os preocupéis, en cuanto recibamos cualquiera de éstos, Micky os lo destripará en el AnimeJuegos.

Aunque siempre nos encontramos con algún conocido, los cómics más vendidos cada mes en Japón varían con facilidad. Ésto se debe a que no todos los meses sale un volumen de las series populares. El nº 1 de Diciembre ha sido el volumen 15 de *3x3 Eyes*. El volumen 26 de *Ranma 1/2* se encuentra en el puesto número cinco. En cambio, el 35 de *Dragon Ball* se sitúa por debajo, en sexto lugar.

Dos son los episodios disponibles en el mercado nipón de la espectacular OVA *Jojo no Kimiyona Boken* (Las extrañas aventuras de Jojo), basadas en el famoso manga de Hirohiko Araki del mismo título, el cual se sigue publicando hoy día en ese famoso semanario de la Shueisha de cuyo nombre no quiero acordarme. Cada episodio puede obtenerse en VHS o en LaserDisc, cuenta con 40 minutos de animación espeluznante y si vives cerca de "las islas" cada episodio te sale por 5.800 miserables yens.

Imagínate cualquiera de las Sailor Moon en una fabulosa figura de resina, perfectamente esculpida, de casi cuarenta centímetros de alto. ¿Qué, impresionaría, no? Pues por 12.800 yens cada figura ¡¡las tienes a las cinco!! Lo cual supondría un desembolso de 64.000 yens. Si te sobra el dinero, envíamelo para que yo pueda comprarme alguna. Ahí va la foto de la figura de Ami.

Luis Alís



NOTICIAS USA

Entremos en faena...

Novedades antárticas

Los muchachos de Antartic Press anuncian novedades: Project A-Ko Settei Special #1, con diseños de producción de la animación, ilustraciones e historias, aunque los aficionados que contribuyen a este cómic oficialmente licenciado son los lógicos Lea Hernandez, Robert DeJesus, Shon Howell y Ben Dunn, entre otros. Sentai #1, un magazine bimensual sobre la ciencia-ficción y la fantasía en Asia. Dos nuevas colecciones originalmente publicadas en Japón por Ippongi Bang, a saber: Amazing Strip (guitarrista rockanrollero adquiere chica a un comerciante intergaláctico por período de prueba, contiene escenas subiditas de tono, etc., etc.) y Daily Tales of Dark Horror (cinco historias cortas de terror), ambas con una estética hermana a la habitual de Antartic Press. Por lo demás, nuevos números de las series habituales.

El Caballo Negro

Dark Horse anda escasa de novedades. Lo más curioso podría ser el Caravan Kidd Valentine's Day Special, de Manabe, y el título lo describe todo, supongo (esta noche Mian quiere pasar un buen rato con Wataru, y sabiendo cómo acaban siempre las cosas entre esos dos...). Lo más intrigante es, por supuesto, Version (#2.7), de Hisashi Sakaguchi.

VALKYRIE CG

Eternity sigue con su serialización de Robotech a partir de las líneas argumentales del frustrado proyecto de serie animada The Sentinels. Robotech: Invid War Aftermath #4, por un lado, y Robotech: Return to Macross, este último con una portada realizada por ordenador consistente en un trío de Valkyries, perdón, Veritech Fighters, volando sobre una topografía pedregosa y una base en plan cúpula de celdillas.

¡Viz! ¡Viz! (ésto es demasiado obvio) ¡Hurra!

De todo: un Animerica v.2, #2, con una entrevista al director de la excelente Giant Robo. Battle Angel Alita va por el tercer volúmen, parte cuatro, jugando al MotorBall, el crudo RollerBall para cyborgs. Guyver va ya por el #5. En Maison Ikkoku ("Juliette, je t'Aime", parte II, #2), Yusaku mete la pata y el regalo para Kyoko en que se había gastado todos sus ahorros va a parar a Kazue. Mermaid Forest va por el #3. Cuarto capítulo de Mobile Suit Gundam 0083, fotos de la animación con bocadillos superpuestos al más puro estilo "Erase una vez... el Hombre". El bombazo: Promise, el primer Shojo Manga que publica Viz, de la autora Keiko Nishi, consistente en dos historias cortas de relaciones humanas e intensas vidas interiores, tal como exige el género. Por lo demás, Ranma se complica la vida en la Parte III, #3, tras aquel beso gatuno a Akane, y Shampoo vuelve a la carga. En Silent Möbius Parte 5 #3, las cosas se animan de verdad ahora que los Lucifer Hawks van a por todas y que se han dejado algo de lado a tanta biografía. Para terminar, Ultraman Classic: Battle of the Ultra-Brothers #2 (¡28 Ultramanes!), por Mamoru Uchiyama, y Venger Robo #4, por Go "Mazinger" Nagai y Ken Ishikawa.







Y si creéis que ésto es mucho, esperad a las reediciones de Marzo. Ya veréis, ya...

Miscelánea

Now Comics sigue publicando cómics americanos basados en la serie Speed Racer (Meteoro). Comics Japoneses: Dragon, Out y Young Hip de Junio. Mangajin #33, el magazine sobre el lenguaje y la cultura japoneses a través del cómic, ofrece un mini-monográfico sobre el Dr. Slump de Toriyama. Los ejemplares de Junio de Animage, Animedia, Anime V, B-Club, Hobby Japan, Model Graphix, New Type Magazine, Roadshow, Screen y Usushen son las revistas que se anuncian vía Advance Comics.

Vídeo

Aquí la cuestión se vuelve desesperante. Las casas americanas estrenan a paladas. Lo más... eh... sorprendente es Shonan Bakusozoku/Los Motociclistas Bombarderos de Shonan, una edición de AnimEigo, 52 minutos en inglés. Colegiales pandilleros honorables armando gresca. Nada del otro mundo, si no fuera por ese pequeño punto desmelenante consistente en que el jefe de la pandilla pertenece al Club de Trabajos Manuales de la escuela. Unos ratos haciendo de matón, otros haciendo punto de cruz. Aparte, U-Jin, 45 minutos subtitulado, historias escabrosas e intensamente románticas. Una sorpresa: films clásicos de imagen real. Kwaidan, dos cintas que totalizan 164 minutos, remasterizadas digitalmente y con nuevos subtítulos, en color. Cuatro historias de pesadilla en un film calificado como uno de los más hermosos hechos nunca en Japón. Zatoishi's Flashing Sword: 82 minutos, subtitulada, color, 1964, y el camino de la venganza para un espadachín ciego, tajos a diestro y siniestro.

Bibliografía imprescindible

Se reedita el Anime Reference Book (Vol. 1, #1 y #2, y Vol. 2, #1), así como el A-NI-ME: The Berkeley Journal of Japanese Fiction, Issue #1 y #2. Especialmente la primera, estas dos colecciones son un sabroso compendio de sinopsis de series y películas animadas, así como material obligado para todo fanzineroso del manga que se precie.

Anime America

Anunciada para los días 29,30 y 31 de Julio de este año, en San Francisco, California, USA. Convención sobre Anime y Manga, presentada por la Fundación para la Educación en Animación y Comics. Invitados estrella: Go "Mazinger" Nagai y Akemi "K.O.R." Takada. Habrá de todo: proyecciones, juegos, exposiciones, conferencias, autógrafos, y seguro que cae alguna de esas fiestas de disfraces. Los precios para entrar oscilan entre los 40 y los 50 dólares, y se pueden hacer reservas, tanto de entradas como de plazas de hotel.

Para pedir más información, acudid a este remite:

Anime America
298 4th avenue, Suite 472
San Francisco, CA. 94118
EE.UU.

Si alguno piensa hacer uno de esos viajes de estudios o intercambio a los Estados Unidos de América, aquí tiene su oportunidad de conocer una convención de verdad (esto es, si aún queda algo en pie. ¡El Big Wham se acerca...!).



La revolución... ¡CD Video!

Un Video Disco Compacto (o, probablemente, CDV, antes conocido como FMV) es, físicamente, un CD corriente y moliente, como los de música o los de ordenador (CD-ROM). Puede almacenar hasta 74 minutos de imagen y sonido comprimidos según el estándar MPEG1. La calidad de la imagen es igual o superior a la del SuperVHS, aunque no llega a la exquisitez del Laserdisc, y la del sonido habría de ser casi idéntica a la de las cintas DCC de Philips. Un CDV NTSC americano o japonés puede reproducirse en un equipo PAL europeo, y viceversa, pues al tratarse de datos de ordenador es simple añadir o descartar los fotogramas de diferencia y resincronizar las "pistas" de audio y vídeo. El sonido es compatible con los sistemas Dolby Surround, Pro-Logic, THX y demás normas de sonorización cinematográfica para hogar.

Philips ha sido la primera en presentar el cartucho de ampliación para sus equipos de Compact Disc Interactivo (CD-i). Por unas treinta y pico mil pesetas, una unidad CD-i puede ahora reproducir los nuevos Video Discos Compactos. También admitirán ampliaciones similares las videoconsolas Amiga CD32 (en estos mismos momentos habría de estar ya disponible), Atari Jaguar, la nueva consola de Sony y varias de las que siguen el estándar 3DO, y es de esperar que Séga y Nintendo incorporen la norma directamente en sus sistemas futuros. Probablemente empiecen a aparecer pronto tarjetas de expansión para los diferentes estándares de ordenadores personales (cualquier lector CD-ROM de doble velocidad, de los que hay en el mercado desde hace unos dos o tres años, habría de servir de punto de partida). Más difícil de estimar es cuál será la estrategia de los fabricantes de aparatos de audio y vídeo: ¿crearán equipos exclusivamente de Video Disco Compacto o se acogerán a algún estándar de consola de videojuegos para añadir valor al producto? Aunque está claro que los fabricantes de unidades LaserActive, como Pioneer, tienen un camino obvio a seguir: incorporarlo a sus sistemas.

Ya existen varias películas en el mercado en formato Video Disco Compacto. El precio: unas tres mil pesetas el doble álbum, y eso es una primera tirada. Las implicaciones son enormes: por el precio de un video-cassette de gama media/alta se podrá tener un equipo que ofrezca posibilidades de Video Disco Compacto, CD-Photo, CD audio y videojuego, que podrá mostrar películas prensadas en todo el mundo. Películas potencialmente más baratas que una cinta de vídeo y con bastante más calidad.

Juguemos a las predicciones: en navidades de 1994 tendremos encima las campañas de promoción y un buen surtido de películas. Japón habrá abrazado este sistema mucho antes... y conseguir material Anime original y doblado en el 95 será más fácil que nunca.

¿Qué pasará? Acaba de empezar el año, y ya no puedo esperar a que termine. ¡Javi, no te atrevas...! (bueno, bueno, no digo nada -JJ).

Juan Gómez Martín

NOTICIAS ESPAÑA

Ya tenemos Macross II



No hemos tenido que esperar mucho, esa es la verdad. Pocas fechas después de que Forum anunciase su lanzamiento, ha aparecido en las tiendas el primer volumen de la nueva serie de su Línea Manga. El cómic de Sukehiro Tomita yTsuguo Okazaki, que acompañó al lanzamiento de la OVA del mismo nombre, ya está en castellano (o lo más parecido a él que se puede encontrar). Mucho ha de mejorar respecto a anteriores lanzamientos de la casa para alcanzar la calidad que se merece. Pero, de todos modos, ya podemos disfrutar de las aventuras de Ishtar en nuestro idioma. Ahora falta Appleseed, veremos si no tarda mucho, porque la expectación creada es grande, como corresponde a una obra como esa.

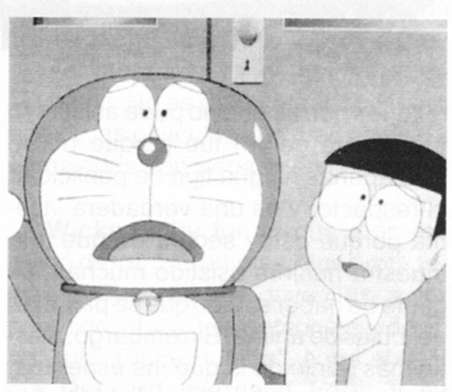


¡Qué! Chulo el SuperValkyrie II, ¿eh?

Norma pega duro

Por lo visto Norma no quiere quedarse atrás y viene dispuesta a poner toda la carne en el asador. Así, después de su brillante comienzo (aunque al final venido a menos, maldita costumbre de manipular las traducciones) con Dominion, están dispuestos a jugársela con la magnífica obra de Masakazu Katsura, "Video Girl Ai". Aunque quizá debería decir a no jugársela, pues de toda la extensión de la obra de Katsura (quince volúmenes) tan sólo piensan publicar una serie limitada de doce números, al menos de momento. Está llena de ternura, romanticismo y humor, y seguro que Ai subirá muchos puntos dentro de poco en nuestro ranking. Y también Moemi Chan. Bueeno, y también Takeuchi kun.

El gato del futuro



Una agradable sorpresa para todos los aficionados valencianos. A partir de los primeros días de febrero se podrá ver en nuestras pantallas la nueva serie (por fin, realmente infantil, como corresponde al programa que la emite) Doraemón. La famosísima serie (en Japón, claro) que nos cuenta las aventuras de un muchacho que recibe la visita de un gato del futuro, al que toma como mascota, y que con una interminable lista de artilugios que traerá del siglo veintiuno intentará ayudarle a superar los tremendos problemas que la vida nos plantea a todos a los diez años. Dicha serie, ya antigua, ha creado una auténtica legión de fans entre los japoneses más jóvenes (por no hablar de los montones de yens del merchandishing), y supongo que se esperará conseguir lo mismo aquí en España, aunque después de Dragon Ball va a ser difícil. Mientras tanto, seremos los carrozas los que más la disfrutaremos, seguro.

Ya se acerca el Saló

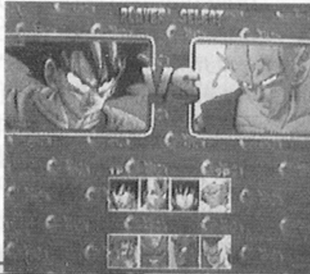
El próximo mes de mayo volverá a abrir sus puertas el Saló Internacional del Cómic de Barcelona. En él volverán a darse cita las principales editoriales nacionales y foráneas, aunque la presencia japonesa no será igual que el año anterior, evidentemente. Este año el Salón estará dedicado a Francia, pero no desesperéis. Todas las tiendas especializadas en manga de Barcelona (que son bastantes) estarán allí dispuestas a dejar que dilapidemos en sus stands todos nuestros ahorros... otra vez.

Aún está en el aire la posibilidad de realizar una muestra paralela por parte de las editoriales españolas de manga. Lo que sí es seguro es que todas aquellas que tocan el tema van a esmerarse especialmente, y su presencia en este campo va a ser muy importante. Si puedes asistir, no te lo pierdas, valdrá la pena.Del 3 al 8 de mayo en la Estación de Francia.

Esto no va aquí

Efectivamente, esta noticia no hace referencia a España (ni lo hará por algún tiempo), pero nos ha llegado cuando sólo le quedaba espacio al tío Javi, así que nada, nada...

Atención, ludópatas. Por fin existe la posibilidad de pegarse con Songoku aún sin tener una consola de videojuegos. Con una moneda y ganas de sudar hay bastante. Sega ha lanzado al mercado de las máquinas recreativas el juego Dragon Ball. ¡¡Por fííiin!!





Lo que sí que va aquí es la última novedad de Sega presentada en la Feria Internacional del Juguete de Valencia. Un nuevo juego de Dragon Ball Z, esta vez para Megadrive. La técnica de juego es similar a la de las versiones de SNES, con la división de la pantalla en dos mitades y dos barras de nivel independientes para vida y energía. Y atención: podremos escoger entre Goku, Gohan, Piccolo, Trunks, Krilin (¡por fin!), C-18, Célula, Freezer y a dos de sus soldados (¿os acordáis de un punk pelirrojo -Likûm- y cierto jefe con cuernos -Ginyû- y un cierto aire a sapo?). Atentos a vuestras tiendas de juegos.

Sí, yo

Atención, pregunta:

(Las Provincias): Hasta cuándo va a seguir emitiendo Canal 9 Bola de Drac?

(Marina Gilabert, miembro del consejo de RTVV): Bola de Drac, seguramente, no permanecerá mucho más tiempo en la programación, porque hay falta de interés, está desprestigiado, aunque tengo que decir que el contenido de esta serie es tan agresivo como otras.

Me parece que huelgan los comentarios.

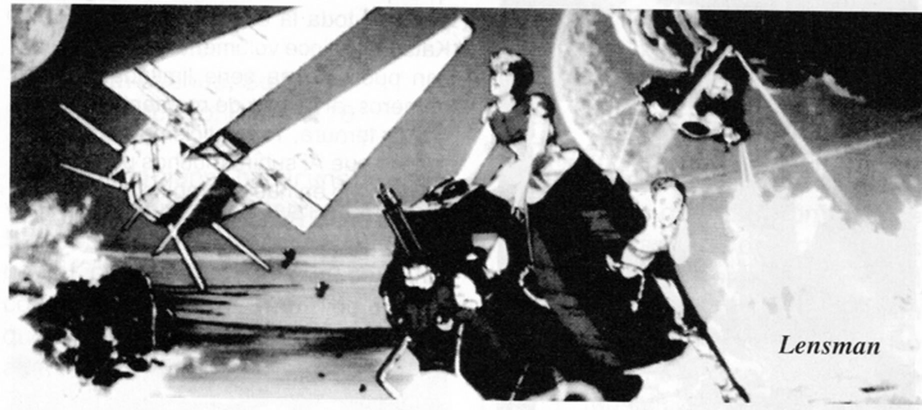
Muestra de Animación

A principios del mes de diciembre se realizó en Barcelona la primera Muestra de Anime que se ha podido ver en este país, de la mano de los mismos que han comenzado la edición en vídeo de anime en España. Organizada por Manga Films, en dicha Muestra se realizaron, a razón de tres por día, pases de diversas películas, todas ellas subtituladas, abriendo el camino a futuras iniciativas dentro de este campo (esperemos). La misma iniciativa para Madrid fue cancelada debido a diversas dificultades, así que la de Barcelona fue la única oportunidad de asistir a una muestra así. Menos mal que allí estaba Marta-Noriko, que si no...

Desde el pasado día 3 de Diciembre y durante diez días, se pasaron en el cine Maldá de Barcelona una serie de películas de lo que sin duda es el fenómeno del momento: el manga y el anime. Ésta es la primera vez que se hace una muestra de este tipo de películas, en la cual concretamente se pasaron: el día 3 "Porco Rosso", el día 4 "Urotsukidôji, el 5 "Lensman", el 6 "Wicked City", el 7 "Laputa (un castillo en el cielo)", día 8 "Golgo 13", día 9 "El puño de la estrella del norte", el 10 "Robot carnival", y el sábado 11 "Megazone 2 3" (primera parte), aunque creo que hubo unos cambios de última hora. El domingo 12 se pasaron en las tres sesiones del horario del cine las tres películas que más éxito habían tenido en cuanto a asistencia de público: "Porco Rosso", "Wicked City" y "Urotsukidôji".

Según algunos rumores se volverá a realizar una segunda muestra con éstas y otras películas de anime coincidiendo con el próximo "Saló del Cómic" (en realidad, Manga Films ya nos ha confirmado su intención de llevar a cabo este proyecto, así que en cuanto tengamos más detalles os lo comunicaremos -JJ).

Yo no pude seguir toda la muestra de animación que se hizo en los nueve días de que constó el ciclo, y una de las razones por las que no pude asistir (yo y bastante gente) fue porque no se hizo apenas ningún tipo de publicidad al respecto, y es una verdadera lástima porque estoy segura de que a la muestra hubiera asistido mucha más gente de haber sabido que se pasaban películas de anime. Sin embargo, asistió más gente de la que me esperaba. Mis dudas surgían después de haber acudido a ver el film "Tetsuo II" (concretamente éramos tres personas en el cine), también por razones de publicidad. Hubiera bastado con algunos pequeños carteles colocados en las diferentes tiendas de cómics de Barcelona anunciando la muestra, o como mínimo los posters de las carátulas de los animes en el escaparate del cine Maldá. Manga Films debió creer que no era necesaria publicidad de esta muestra y así mucha gente ni se enteró de que pasaban las películas en el Maldá. Lo único que pude leer fue un pequeño artículo en un rincón del periódico La Vanguarddia anunciando los nombres de las películas, pero a eso no se le puede llamar publicidad de la muestra. Si al menos el acontecimiento hubiese tenido lugar en alguno de los cines céntricos de Barcelona... pero precisamente el cine Maldá es uno de los más escondidos de la ciudad, y que conste que algunos de los que trabajan en ese cine son muy amables y considerados, a los cuales agradezco el haberme dejado ver las películas en muy buenas condiciones (encima de joven y guapa, cuando dijo que escribía para MangaZone aquello tuvo que ser la apoteosis -JJ).



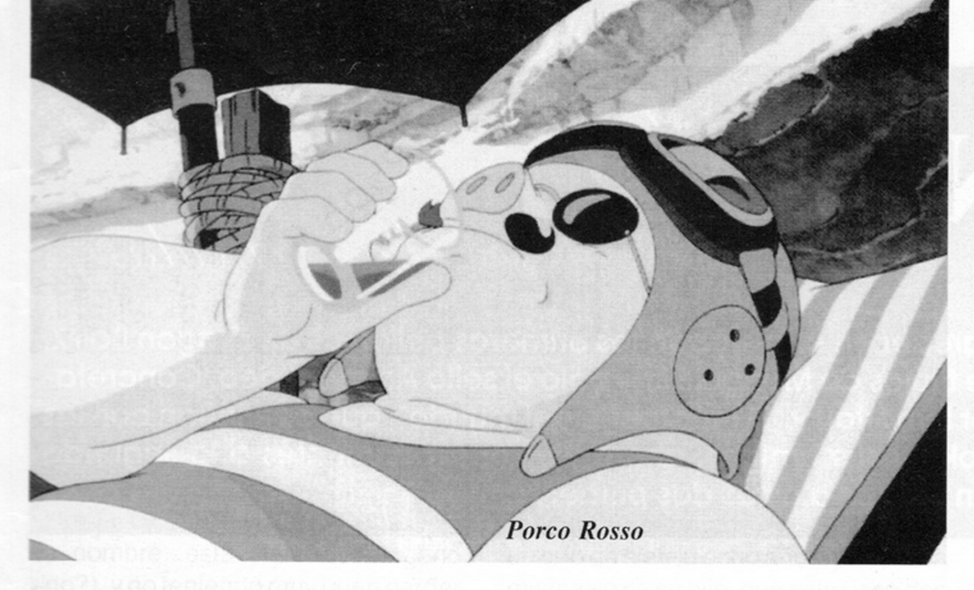
Lensman

Otra de las razones por las que creo que no asistió mucha gente fue por el precio, unas 650 pts. por película, con lo cual ver toda la muestra suponía unas 7150 pts. (¿no se pensaba hacer un abono precisamente para eso? -JJ), teniendo en cuenta que la mayoría del público aficionado a este género son chicos jóvenes que no pueden afrontar unos gastos elevados. Ni siquiera el domingo pusieron precio único para las tres películas, cosa que anunciaba el periódico, con lo que más de uno se conformó con ver uno de los tres animes que pasaron el último día.

Pese a todo, esta muestra inicia la importación de animes a los diferentes



Láputa, El Castillo en el Cielo



Porco Rosso

cines de España, y por tanto un avance más para el manga y el anime.

Muestra del Domingo 12

Como ya he comentado anteriormente, el Domingo se pasaron las tres películas que más público habían tenido: "Porco Rosso", "Urotsukidôji" y "Wicked City", las tres en versión original, aunque en realidad la única que hicieron en japonés fue Porco Rosso, ya que las otras estaban en inglés, y por lo que pude oir en Porco Rosso, coincidí con un amigo mío japonés que me acompañó a ver las películas en que la traducción no era muy fiable, pero eso es un problema habitual tanto en el anime como en el manga.

Sinopsis de las películas:

Porco Rosso es uno de los animes más divertidos que he visto, obra de Hayao Miyazaki, el cual mezcla el más puro sentido del humor con el más tierno romanticismo. El protagonista es Marco, un hombre convertido en cerdo por un hechizo y uno de los mejores pilotos de aviación, además de ser fiel admirador de Gina, una guapa cantante de cabaret. Derribado por uno de sus enemigos debido a un fallo en su motor, va a parar a un pueblo donde las mujeres desarrollan con gran capacidad las faenas de los hombres. Lideradas por Fio, una jovencita con grandes dotes para la mecánica e ingeniería consiguen arreglar el avión de Marco, pero a cambio Fio se une a él para ayudarle a derribar a su enemigo, un mujeriego que intenta casarse con Fio y Gina (lo cual le resulta imposible ya que ambas están enamoradas de Marco). Después de una igualada pelea en la que está en juego la mano de Fio y una gran cantidad de dinero, Marco consigue ganar y librar así a Fio del casamentero. Marco pide a Gina que se lleve a Fio con ella para bien de los tres, y cuando el avión que transporta a ambas está a punto de alzarse Fio logra besar a Marco como despedida, rompiéndose así el hechizo que lo tenía atrapado. Ahora podrá volver a pilotar su avión como un ser humano, aunque antes ya lo era.

Así acaba esta genial obra de Miyazaki. No es de extrañar que fuera una de las películas que más público y carcajadas congregase en la sala.

Wicked City fue el que más me gustó de los tres animes. Sus protagonistas, Taki y Maki, viven un amor parecido al de los personajes de la película "Blade Runner", entre el policía Deckard (Harrison Ford) y su replicante. Taki es un guardia negro, una especie de policía al que se le encarga la misión de proteger a un viejo científico que hará posible la paz para los humanos contra los del lado oscuro, una especie de monstruos que adoptan formas humanas. En su misión le ayuda Maki, una bella mujer perteneciente al lado oscuro pero aliada con los humanos. Maki se sacrifica para ayudar al científico y a Taki, siendo capturada por los del lado oscuro y castigada por su traición. Taki, que está enamorado de ella, va en su busca arriesgando su propia vida, consiguiendo así rescatarla. Lo que ambos ignoran es que son víctimas de un plan para hacer posible la paz en la Tierra. Cuando Taki y Maki se unen, nace en Maki el poder necesario para vencer al lado oscuro y lograr la victoria. Sin embargo, Taki siente herido su orgullo de hombre porque ha sido utilizado, pero está enamorado de Maki y es incapaz de irse sin ella. Con su unión volverán a nacer de nuevo los guardias negros necesarios para la paz en la Tierra.

Erotismo, amor y acción son las bases de esta película, junto con un dibujo moderno y estilizado, formando un anime digno de ver.

Urotsukidôji

Por último está **Urotsukidôji**, disponible también en vídeo, así que no me extenderé demasiado en el argumento, que supongo ya todos conocéis.

Un mundo dividido en tres, el de los humanos, el de los hombres-bestia "Jyujinkai", y el peor de ellos, el de los "Makai", unos monstruos-demonio que necesitan poseer a chicas humanas para sacar su poder al exterior. Amano, perteneciente a los hombres-bestia, tiene la misión de descubrir al Chojin, ser que hará posible la unión de los tres mundos en uno para restablecer la paz. Amano cree descubrir al Chojin reencarnado en Nagumo, un tímido estudiante, pero cuando éste tiene su primera experiencia con Akemi, otra alumna de su escuela enamorada también de él, nace en Nagumo un gigantesco demonio cuya misión es destruir los tres mundos para que se pueda construir un único y nuevo mundo en el que renacerá el Chojin, que es en realidad el hijo de Nagumo y Akemi.

El final no es muy agradable, aunque el argumento inicial es bastante bueno. Tal y como indica su clasificación es para mayores de 18 años por su alto contenido erótico, el cual en mi opinión se excede bastante, quitándole importancia al argumento principal de la historia. Sin embargo, es un anime bastante recomendable, y así lo ha demostrado a lo largo de la muestra.

Éste ha sido el comentario de la primera Muestra de Anime que se realizó en España. Esperemos que no sea la última y que en la próxima se ponga más interés y publicidad en el tema. Creo que vale la pena.

Marta-Noriko

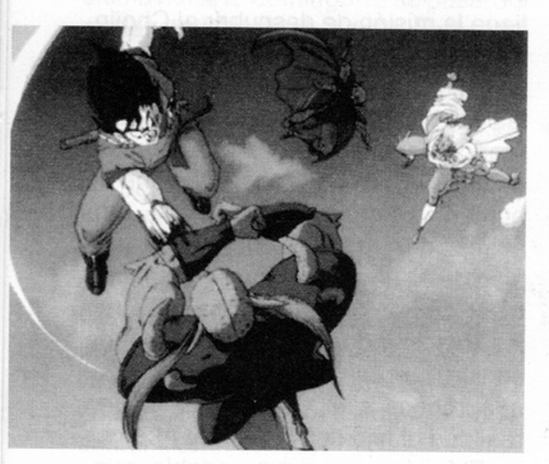
DRAGONBALL Z

Las películas

En enero comienzan a aparecer en el mercado las primeras películas de Dragon Ball Z, continuando con la oferta de títulos de Manga Films bajo el sello Anime Video. Concretamente los títulos "Garlic Junior Inmortal" y "El más fuerte del mundo", que continúan con las aventuras alternativas de Goku y sus amigos, ahora ya correspondientes a la segunda parte de la serie. Echemos un vistazo a estas dos primeras.

Garlik Junior Inmortal

Pues el título lo dice todo. En la primera aventura peliculera de Goku tras su matrimonio con Chichi, cierto demonio de nombre Garlik Jr. intenta, cómo no, sumir al mundo en la oscuridad y el terror y subyugarlo bajo su poder. El primero en saludarle es Piccolo, y una vez debidamente presentados, comienzan los títulos de presentación acompañados de la ya



habitual canción que hemos podido escuchar en la serie.

Bueno, no, no es exactamente la misma canción. Pese a que la melodía es la misma, y la letra es una traducción tan válida (o tan inválida) como cualquier otra, la pobreza de medios con la que ha sido realizada, tanto en instrumentación como en calidad vocal, causó un buen rato de carcajadas entre todos los que la vimos. Desde luego, lo peor con diferencia de todo el doblaje. Hombre, comprendedme, yo sólo conocía la versión original y la doblada por Canal 9, en la que, aunque la letra de la traducción no merece comentarios, el cantante se pega una "jartá" de cantar a pleno pulmón muy loable, "igualico" "igualico" que el japonés, y desde luego la instrumentación, si no idéntica, es realmente muy parecida a la original. Yo la verdad es que la primera vez que escuché la versión en castellano tuve la impresión de estar escuchando un Casiotone marca registrada (aunque de los caros, eso sí), por no hablar del dúo mixto al micro, que aunque no está mal, tampoco está bien, y que desde luego no aparece por ningún lado en la original. Bueno, al menos cantan entonados. Si se trata de la misma versión que se puede escuchar en alguna de las autonómicas acompañando a la serie, creedme cuando os digo que contáis con toda mi simpatía y mi apoyo moral. ¡¡Que les cooorten la cabeza!!

Bueno, ya está, respiramos hondo, y seguimos con la película. Tras haberle presentado sus respetos a nuestro amigo verde, Garlik Jr. y sus acólitos deciden pasarse también por casa de nuestro héroe en busca de su bola de dragón, y se encuentran con su hijo (¿¿¡¡Songohan**DA**!!??), esposa y abuelo. Sin que estos últimos puedan hacer nada por evitarlo, Garlik Jr. toma a Gohan como rehén. Mientras, Goku, que estaba pescando con su inconfundible estilo, escucha el grito de su mujer y sale corriendo hacia casa, pero llega demasiado tarde para poder hacer nada. Sin dudarlo un momento, se dirige al rescate de su hijo. Mientras tanto, Garlik Jr. y sus esbirros han logrado reunir todas las bolas de dragón e invocan al Dragón Xenron, quien concede a Garlik Jr. la inmortalidad. Éste nota un gran poder en Gohan, de modo que decide tomarlo como discípulo. Tras atacar los nervios de uno de los secuaces de Garlik Jr., en papeles de niñera, y coger una buena borrachera con los frutos de un arbol del



jardín del refugio de Garlik Jr. (habrá que encontrar unas cuantas semillas de la plantita), Gohan cae rendido, no sin antes advertir al malo que cuando venga su padre le va a poner las pilas. Garlik Jr. se ríe. Pobre patán.

Goku llega a la fortaleza de Garlik Jr. y exige que le sea devuelto su hijo. De pronto, un cometa surca el cielo a toda velocidad y se detiene con un estallido de luz a su costado. Sí señor, eso es una entrada (9,8,8.5,8,9,8.5). Dios por fin hace honor a su nombre y muestra algo de poder, que ya era





hora. Es entonces cuando nos enteramos de la historia de Garlik Jr. Resulta que es el hijo de Garlik (¡oh!,¡oh!, bravo, sagaz deducción), quien compitió con Dios por el título de Dios (visto su nombre, está claro quién ganó, ¿no?), y no teniendo muy buen perder, desató sus hordas demoníacas en justa rabieta. Pero Dios (no este Dios, sino el anterior Dios) le hizo entender quién era allí Dios (¡Dios, qué lío!) y lo mandó al infierno. Sin embargo, Garlik juró vengarse, y ahora su hijo personifica su venganza.

De modo que Goku comienza a luchar contra los demonios para rescatar a su hijo, mientras Dios comienza a recibir golpes (ahora ya más en su línea habitual) por parte de Garlik Jr. Sin embargo, cuando las cosas se empiezan a poner feas para Goku, aparecen en su ayuda Krilin y Piccolo (bueno, en realidad Piccolo no viene a ayudar a Goku, sólo a devolver el saludo a los malos, que con Goku ya hablará luego). El resto ya no lo cuento o el que no la haya visto no le va a encontrar emoción (psssst, los buenos ganan).

Krilin, como siempre, inmenso.

El doblaje es innegablemente bueno. La elección de las voces para algunos personajes es innegablemente mala. Yo no sé en qué pensará la gente del Estudio de Doblaje Alta Frecuencia (por fin sé quién ha doblado las películas, hombre, unos sevillanos) al asignar los actores a los personajes, pero si ya fue desafortunada la elección de la voz de Goku cuando era niño, pues quedaba muy madura para un crío de siete u ocho años, ponerle la misma voz a su hijo, que sólo tiene dos o tres es ya de juzgado de guardia. Cualquiera que lo oiga pensaría que ese crío es un carajillero. Sin embargo, la voz de Garlik Jr. sí que es apropiada, ¿ves?. La de Krilin tampoco es muy allá (le hubiera quedado mejor la de Gohan), y el resto de personajes... Vaya, no están mal. Diferentes de la versión que yo conozco, pero igualmente correctos. Las voces serán las mismas, con pocas excepciones, a lo largo de toda la saga, así que no las volveré a mencionar. Mi opinión queda ya reflejada aquí. Sin embargo, una cosa me ha extrañado, y es que la canción que suena durante la borrachera de "Songohanda" es instrumental, mientras que la original es cantada (y la versión de Canal 9 ha sido traducida). Quizá ni se atrevían a traducirla ni a ponerla en japonés, no se, pero el resultado que han obtenido dejando sólo la melodía es muy pobre.

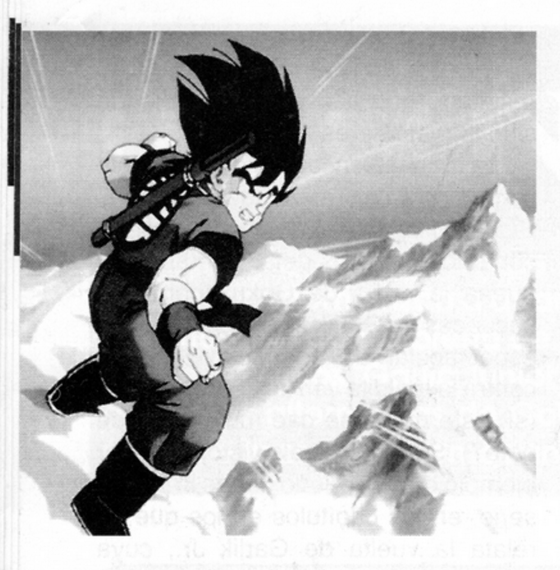
La animación es fluida, pero sin llegar a grandes espectacularidades. Sigue la línea vista en la serie, aunque con unos poquitos detalles más. Muy buena la lucha de Goku contra los secuaces de Garlik Jr., y sobre todo el espectacular do de pecho de Dios contra la maldita verruga con capucha (sí, este malo me cae muy mal, ¿se nota?). Si no la habéis visto, el mejor ejemplo que os puedo dar es la propia serie, en los capítulos en los que se relata la vuelta de Garlik Jr., cuya estética es muy similar (de hecho, aparecen imágenes de la película en momentáneos flashbacks), aunque siempre algo mejor por el hecho de ser película en vez de serie. El aspecto de Goku y, sobre todo, de Piccolo, varía un poco de aquel a que estamos acostumbrados, sobre todo en los rostros, que siguen una línea un poco peculiar, pero tampoco creo que nadie lo confunda con ningún pariente suyo (no se aceptarán reclamaciones sobre este particular sin previa aportación de pruebas fotográficas). La diferencia la marcan los efectos especiales, mucho más espectaculares que en la serie, que hacen subir enteros a la película en algunos momentos.

El más fuerte del mundo

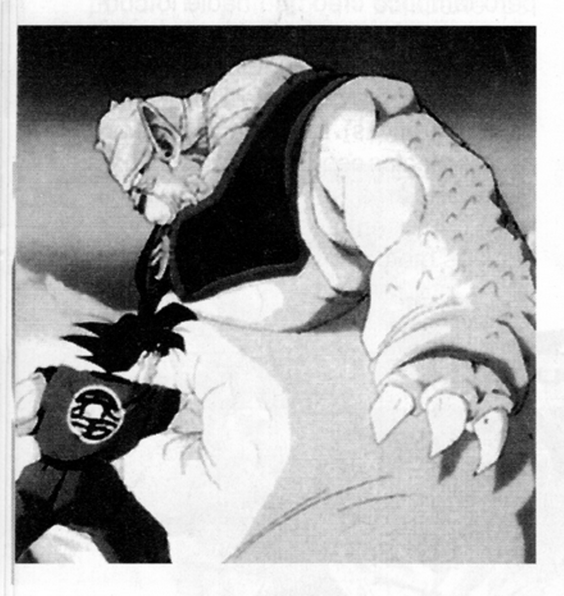
(La anécdota: Bueno, vamos a por la siguiente de este mes. Desde luego, el título promete. Abro el precinto de la cinta, dejo la caja a un lado, y le doy de comer a mi vídeo. Mi cuerpo pide más Songoku, necesito otra dosis. La pantalla se ilumina y... y... ¿y ahora qué pasa? Sólo sale nieve en la pantalla... Ya está, ya se ha estropeado... ...¿no? A ver, repetimos. Stop. Play. La pantalla se ilumina y...

Estopeo. Efeefeuvedeo. Playo. Estopeo. Efeefeuvedeo. Playo. Pues os vais a reir, pero esta cinta no tiene nada grabado. ¿Será una broma? Hombre, Javier, que mis críticas te parezcan tontas es una cosa, pero enviarme una cinta virgen con la pegatina de Dragon Ball... No sé cómo puede haber pasado, pero espero que me haya tocado la única cinta defectuosa de España, porque como alguien se compre la película y le pase lo mismo, os van a pitar los oídos un mes. Y encima, sábado por la noche.





¡Alegría, hombre, alegría! Nada, nada, al videoclús, que el espectáculo debe continuar. ¡Ah!, he conseguido la última cinta que quedaba, y sólo he tenido que pegar a tres niños y a un padre para convencerles de que lo mío era más urgente, por aquello de la imprenta, la deadline, alerta los escudos han caído, y tal)



Bueno, pues parece que Gohan (me niego en redondo y en cuadrado a llamarle Songohanda) y Oolong se han ido de excursión a la nieve en busca de las bolas de dragón (por lo visto para satisfacer algún deseo poco decente de Oolong) que parecen estar siendo reunidas misteriosamente, cuando descubren cierta extraña construcción. El descubrimiento está a punto de acabar en desgracia, pero se queda sólo en susto gracias a la aparición de Piccolo. Sin embargo, Oolong conmina a Gohan a no contar que se lo han encontrado, y sólo con pensar en qué diría su madre al saberlo termina de decidirlo. Empieza la presentación (sí, sí, la misma, pero he prometido no meterme más con ella) y pasamos al cuerpo de la historia.

En ella, unos extraños seres (los del susto a Oolong y Gohan) aparecen en la isla Kame preguntando por el Duende Tortuga, y tras ser despachados por este, toman como rehén a Bulma, que había acudido a visitarle, para obligarle a acompañarlos a ver a un tal Doctor Willow. Una vez allí, el tal doctor, del que en realidad sólo queda el cerebro, y su ayudante el Dr. Cochi (muy modestos, por cierto), que habían quedado enterrados en el hielo cincuenta años atrás cuando intentaban controlar el mundo con su ciencia, muestran sus intenciones: utilizar el cuerpo del maestro Mutenrohi como receptáculo para el cerebro del Dr. Willow, pues lo consideran el hombre más fuerte del mundo. Sin embargo, al ponerlo a prueba contra sus creaciones, una especie de robots biomecánicos, para comprobar la veracidad de su fama, descubren que el lumbago y la artritis han hecho mella en el anciano, tras lo cual Bulma les corrige diciendo que el hombre más fuerte del mundo ya no es el Duende Tortuga, sino Songoku.

Mientras, Goku se entera de lo sucedido y decide acudir en su rescate. Pese a que Gohan intenta acompañarle, su madre se lo impide. Y así, Goku llega a las montañas heladas y a la base del Dr. Willow, cuya voz le invita a entrar en su fortaleza a rescatar a sus enemigos si se atreve. Dicho y hecho, Goku salta sobre el hielo y se dispone a entrar, cuando una ráfaga de viento le recuerda que se encuentra en un lugar realmente fresquito, y el repentino chapuzón que le facilita el ataque de uno de los guerreros biomecánicos le ayuda a constatar el hecho.

Vale, vale, ya no cuento más. Krilin, inmenso.

El doblaje no es tan decente como el de la anterior, aunque no está mal, pero lo que sí ha cambiado totalmente ha sido la traducción. Pese a seguir el mismo argumento que la original (no iban a cambiar la historia) encontrar algún parecido entre las frases entre esta versión y la doblada por Canal 9 es un aliciente añadido a la historia que se cuenta, y no creo que se deba precisamente a las necesidades de ajustar la duración de las frases en los distintos idiomas al tiempo de duración del movimiento de la boca de los personajes. No sé cuál es más fiel al original (aún no entiendo el japonés), pero yo apuesto por la valenciana (aunque en algunos casos reconozco que



dudo). ¿Razones? Muchas. Baste como ejemplo la última frase de la película: Bulma califica al Duende Tortuga como el hombre más tozudo del mundo, mientras que en la versión valenciana lo clasifica como el viejo más verde. ¿Vosotros qué creéis?

La animación, mejor que la anterior película (se nota la constante superación en la industria) aunque sigue sin dejar con la boca abierta (ni lo hará nunca, no lo pretenden). Pese a su duración algo más larga que la media (casi una hora), no cansa, y se deja ver muy bien. Los efectos especiales utilizados son muy resultones y quedan muy bonitos, pero no abusan de ellos. Antes al contrario, se han quedado un poco cortos a la hora de darle espectacularidad a la acción. De nuevo se ha suprimido la letra de la canción que acompaña al sueño de Songohan, del mismo modo que se había hecho con la de la anterior película, y de nuevo el resultado es pobre. Sin embargo, los superdeformeds que aparecen en dicho sueño no tienen desperdicio, al contrario que los dragones y bichos varios que amenizaban el de la anterior película. Además, podremos ver a Guku utilizando ya el Ataque de Kaito y la Fuerza Universal (Honda Vital -¿también?- y Bola de Energía en la película).

En fin, que no está nada mal. Lástima de doblaje.

The JavHunter



Club de Fans
Kimagure Orange Road

Estimados Kimagureadictos, como ya sabréis en Tele5 por fin se han decidido a hacer los OVAs que no hicieron en su momento. Como soy un egocéntrico de campeonato me gustaría pensar que ha sido gracias a este club/sección que estáis leyendo y a vuestro incondicional apoyo el que ésto suceda. Como habréis podido comprobar todos los que seguís la serie, las voces son distintas e incluso los nombres de algunos de los personajes están cambiados (aaarrrggg). Es por ésto que se me ha ocurrido pensar que se han decidido a doblarlos después, y si los han doblado después será por algún motivo. Me gustaría pensar que ese motivo somos nosotros. El tiempo nos dará o nos quitará la razón. De momento sólo podemos disfrutar (brevemente, pues la serie se habrá acabado cuando leáis estas líneas) de estos OVAs y sufrir con las múltiples mutilaciones que han padecido tanto la serie como estos últimos.

Voy a hablaros de un fanzine que ha aparecido en Madrid hace unos meses. Según tengo entendido, se llama Kimagure (es por eso que hablo de él aquí) y está dedicado, obviamente, a K.O.R y también a algunas otras cosas sin importancia (¿hay algo que sea importante aparte de K.O.R?... ≤¡No!) (¡Sí! ¡Entregar los artículos a tiempo! ¡Y sin faltas de ortografía! -JJ). En su número dos, el cual tengo entre mis manos, trae reportajes sobre: "Oh! Mi Diosa", "Yu Yu Hakuso", "Mujercitas" y "Porco Rosso". Informes sobre Shonen Jump y el sexo en el manganime, además de la lista de votaciones de los rankings japoneses. El "Boss" del invento es Rafael Gallardo y el que se encarga de la sección de K.O.R. es el señor Manuel "Kimagure" Ortega, hermano del señor Jaime Ortega al que seguro habréis oído nombrar, porque nos escribe con asiduidad, cosa que agradecemos de veras. El formato del fanzine es a base



Fanzine dedicado al anime y al manga. Numero 2. 300 pts.

de fotocopias (como en nuestros buenos primeros tiempos), sobre unas 17 páginas, y su periodicidad es un misterio para mí (la del MangaZone también lo es, aunque alguien está haciendo ímprobos esfuerzos para que deje de serlo) (malditooo, canallaaa, encima cachondeo -JJ).

El fanzine según mi opinión está bastante bien realizado, aunque por el nombre esperaba ver más cosas sobre K.O.R. y sólo trae tres páginas dedicadas a la serie. Eso sí, el que el señor Manuel tenga el manga de K.O.R. entero consigue que la calidad gráfica de la sección suba gracias a un montón de dibujos originales. Desde aquí les deseo que tengan mucho éxito. Ganbatte.

La dirección del fanzine, por si queréis conseguir más información, es:

Rafael Gallardo
Club Kimagure
Travesía Puerto de las Pilas 22, 3º D
28031 MADRID

Vayamos ahora con el OVA de Hawai que no conté en el número anterior. Como ahora Tele5 ya ha televisado todos los OVAs excepto el episodio piloto de Okinawa, el mes que viene compararé con el que hicieron aquí el OVA "Soy un pez, soy un gato", ya que hasta ahora no había forma de hacerlo.



Tele5 vs Nihon TV (II)
"Hawaian Suspense"

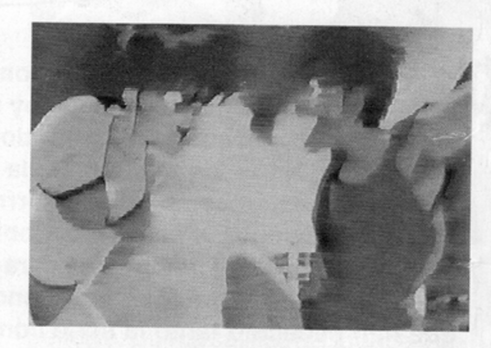
El episodio comienza como el que hicieron aquí, con Kyosuke leyendo la carta de Madoka. Después sigue la presentación japonesa. Cada vez que la veo y veo la que han hecho aquí me dan escalofríos. La canción del principio es la de "Kagami no naka no Actress" (La actriz en el espejo), la cantante es Meiko Nakahara y la animación que acompaña a la música es una sucesión de los personajes de la serie con un objeto común que los une, como por ejemplo: Jingoro (el gato de Kyosuke) corre por un suelo a rayas que se convierte en el suéter de Madoka (y Jingoro se convierte en un adorno del suéter) que está dando vueltas con Kyosuke en una atracción de feria; el coche donde están subidos se parece a una taza y es en eso en lo que se convierte al cogerla Hikaru, y así hasta que aparecen todos los personajes principales. La siguiente diferencia es para variar sólo en el aspecto musical: en las escenas siguientes en las que aparecen los tres divirtiéndose por Hawai, en la edición española no hay ningún sonido de fondo, mientras que en la original hay otra canción, ésta cantada por Kanako Wada y titulada "Natsu no Mirage" (Espejismo de Verano).

Lo siguiente seguro que hará que muchos de los fans que no han visto este OVA lo lamenten de veras. Cuan-



do Hikaru se marcha a buscar el dinero para comprar las bebidas al hotel, Kyosuke y Madoka se quedan solos. Madoka empieza a ponerse bronceador bajo la atenta mirada de Kyosuke, que disfruta muchísimo viendo cómo lo hace (quién fuera bronceador), pero cuando le pide que se lo ponga en la espalda él como siempre primero se queda un poco parado y luego acerca las manos a la espalda como si le fuera a morder. Como el cordón del bikini (quién fuera bikini) le molesta, mete las manos por debajo, provocando una reacción inmediata de la dueña. Pensando que Madoka le va a pegar, Kyosuke se oculta tras las manos al tiempo que se disculpa, pero cuando mira se da cuenta de que Madoka se está desabrochando el cordón y se le pone la típica cara de imbécil. Por cierto, en Hawai debe de hacer mucho calor, porque Kyosuke no hacía más que sudar durante toda la operación.

Después justo del intermedio de Tele5 Hikaru está en su cuarto y es cuando toca a la puerta el secuestrador. Antes de eso está la escena del bañador, y una pequeña donde ella coge la cartera de Kyosuke que es lo que había subido a buscar. Son apenas dos segundos y parece mentira que no lo hayan puesto. El resto del OVA, aunque parezca increíble, está sin cortar, pero hay algunas cosas interesantes que deberíais saber: los secuestradores sólo hablan inglés y la única que les habla en su idioma es Madoka (pregunta para todos los fans de Kimagure: ¿hay algo que no sepa hacer Madoka?, a ver quién sabe algo que esta chica no sepa hacer). Confunden a Hikaru con una chica que se llama Hikaru Hayama o Seyama (en la pronunciación parece que dicen



Hayama, pero escrito me ha parecido leer Seyama; lo siento pero la calidad de la cinta en la que he visto los OVAs deja mucho que desear).

Ésto es todo con respecto a este capítulo de Kimagure Orange Road. El próximo mes, más.

Como podréis observar, hemos vuelto a traducir más canciones de los CDs de Kimagure, y una de ellas es "Kagami no naka no Actress" de Meiko Nakahara, y es como he dicho más arriba una de las canciones de comienzo de la serie. Muy recomendable.

Kagami no naka no AKUTORESU (Actriz en el espejo) - Meiko Nakahara
Tema de apertura de "Kimagure Orange Road" (1987)

Normalmente, estaría en el asiento contiguo mientras
el coche se desliza en una noche preciosa.
Cuando llamaste para cancelarlo, olí una mentira.
Simulando no haberlo notado, colgué.

El color de la manicura tras secarse
sólo adorna la noche en vano.

A-HA-HA *
Actriz en el espejo.
Aunque debería hablar claramente
la duda susurra cerca de mi oído
porque te amo.
Actriz en el espejo.
Cada vez que actúo, mi cara sin maquillar
se separa de mí.
Me has roto el corazón.

Sólo la lámpara está encendida en mi dormitorio.
¿A quién estoy mirando?
A medida que nos acostumbramos el uno al otro, perdimos
la imaginación entre nosotros.

Probablemente me prefieres
así de poco sentimental.

A-HA-HA **
Actriz en el espejo.
Aunque preferiría llorar
mi fanfarronería cambia mis palabras
porque te amo.
Actriz en el espejo.
Me di cuenta de la profundidad de mi culpa.
No puedo volver.
Me has roto el corazón.

* ** Repite

Letrista/Compositor: Nakahara Meiko
Arreglos: Nishihira Akira
Traducción del japonés al inglés: Theresa Martin
En cristiano por cortesía de The JavHunter

いつも　なら　アナタ　の　サイドシートで
itsumo nara anata no saidoshiito de
くるま　お　すべらす　Precious Night
kuruma o suberasu Precious Night
キャンセル　の　でんわ　に　うそ　の　におい
kyanseru no denwa ni uso no nioi
きくざぬーふり　で　きたハ
kizukanu-furi de kitta wa

かわいた　あと　の　マニキュア　の
kawaita ato no manikyua no
いろ　むなしく　よる　お　かずる　だけ
iro munashiku yoru o kazuru dake

* A-HA-HA
かがみ　の　なか　のアクトレス
kagami no naka no akutoresu
ハキリ　いえば　いい　の　に
hakkiri ieba ii no ni
ためらい　が　みみもと　でささやく
tamerai ga mimimoto de sasayaku
'Cause I love you
'Cause I love you
かがみ　の　なか　の　アクトレス
kagami no naka no akutoresu
えんじる　たび　に　すがお　が
enjiru tabi ni sugao ga
はなれていく
hanareteiku
You've broken my heart
You've broken my heart

ランプ　だけ　とうした　Bed Room　で
rampu dake toushita Bed Room de
あたし　は　だれ　お　みてる　の
atashi wa dare o miteru no
なれてゆくふたり　が　なくした　の　わ
narete-yuku futari ga nakushita no wa
おたがい　え　の　イマギネエション
otagai e no imajineeshon

あなた　は　たぶん　ドライな　ままの
anata wa tabun dorai-na mama no
あたし　お　のぞんでいる　だけ
atashi o nozonde-iru dake

** A-HA-HA
かがみ　の　なか　のアクトレス
kagami no naka no akutoresu
いっそ　なけたら　いい　の　に
isso naketara ii no ni
つよがり　が　セリフ　を　かえていく
tsuyogari ga serifu wo kaete-iku
'Cause I love you
'Cause I love you
かがみ　の　なか　の　アクトレス
kagami no naka no akutoresu
つみ　の　ふかさ　にきずいて
tsumi no fukasa ni kizuite
もどれない　は　You've
modorenai wa
You've broken my heart
You've broken my heart



También seguimos con las "entrevistas" a los personajes de la serie. Esta vez entrevistamos a la familia de Kyosuke: Manami, Kurumi y Takeshi nos contarán algunas cosas.

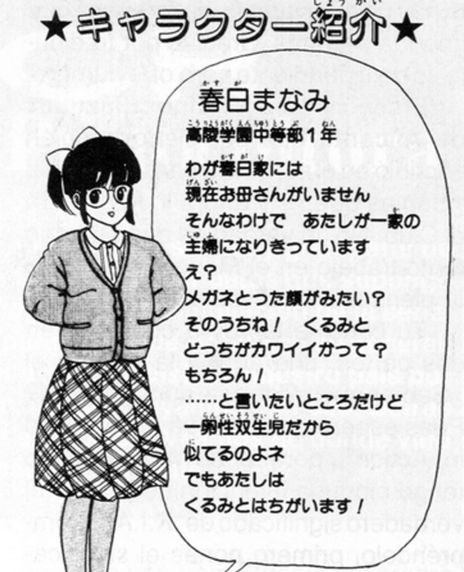
★キャラクター紹介★

春日 隆
春日一家のおとーさん
職業 プロカメラマン
がんこに風景写真専門
女性は撮らない主義だけど
かわいいくるみやまなみだけは
べつ！
むすこの優柔不断さはどーやら
自分に似たのでは…
しかし恭介たちのお母さん…
妻は…別れたのか？ はたまた
死んでしまったのか？
それはまた機会があれば
お話しましょ！

Padre de la familia Kasuga
Profesión: fotógrafo, especializado en fotografiar paisajes.
Tengo la política de no fotografiar a chicas, excepto a Kurumi y Manami.
Me parece que mi hijo ha heredado la indecisión de mí.
Cuando tenga ocasión diré si me he divorciado o si mi esposa ha muerto.



Estudio 1º de secundaria.
Soy gemela con Manami-chan.
¿Las comidas que me gustan?
·Takoyaki (una bola con pulpo y verduras).
·Tarta.
·Omuraisu (arroz con ketchup envuelto en tortilla francesa).
La verdad es que soy inteligente.



Estudio 1º de secundaria.
En la familia Kasuga no tenemos madre, así que soy como el ama de casa de nuestra familia.
¿Cómo? ¿Quieres ver mi cara sin gafas? Algún día.
Entre Kurumi y yo, ¿cuál es más guapa? ¡Por supuesto...! quería decir que yo, pero como somos gemelas, somos bastante parecidas, aunque de diferente personalidad.

En éstas páginas hay un anuncio de una convención de animación en Estados Unidos a la que acudirán Go Nagai y Akemi Takada, diseñadora de personajes de Kimagure. Espero que se pueda leer lo que pone para que podáis ver en qué consiste, y si no seguramente vendrá una explicación más detallada en las noticias USA. Si me toca la Primitiva me voy allí... a ver si la relleno algun día.

En algunos de los capítulos de la serie han ido apareciendo diversas bandas de chicas con intenciones más bien desagradables, sobre todo para los que no están con ellas, y también algunas chicas que, como nuestra protagonista, hacen gala de una fuerza y habilidad un tanto increíbles, teniendo en cuenta que son pequeñas japonesas, claro está. Pues bien, durante algún tiempo me pregunté si estas bandas de chicas existían de veras, y como no me gusta quedarme con la duda y soy muy curioso, me puse a trabajar en ello. El resultado de mis investigaciones es el siguiente: existen bandas de chicas en Japón, ¡que no sólo se dedican a estudiar!, además van por las noches por ahí para fastidiar un poco al prójimo y esas cosas tan malosas que hacen las bandas. Todavía no tengo mucha información sobre esto, de modo que lo dejaremos para futuros comentarios.

Bien, ésto se termina, vayamos con el correo:

Jaime Reguart de Madrid me escribe diciendo que ha conseguido uno de los tomitos de Kimagure en italiano y que se le cae la cara de vergüenza viendo como aquí han censurado la serie de animación de forma tan flagrante, y es que el manga de Kimagure tiene algunas escenas en las que los personajes salen ligeros de ropa (¡huy!, qué fino me ha salido), e incluso algún desnudo de Madoka he visto yo. Por supuesto dice que se ha enamorado del manga y que le encanta tanto como su protagonista. También comenta que el precio de la edición italiana es de 3000 liras (unas 250 pts), y son 100 pág. en tamaño bolsillo, como los tomos japoneses más o menos, mientras que los precios que pagamos nosotros son bastante mayores que eso. Lo único que tienen en común Planeta y Starlight Comics es la mala calidad de encuadernado (será porque ambas editoriales son italianas, aunque también podrían tener en común el precio, leñe).

En cuanto a su pregunta de qué merchandising existe sobre la serie, eso me parece que quedó aclarado en el número anterior, claro que tampoco di una lista muy extensa, pero es que es muy difícil hacerlo. Tened en cuenta que la serie acabó hace muchos años y la mayoría de las cosas se han agotado y, excepto del manga, de todo lo demás no se hace reedición que yo sepa. En cuanto a dónde comprarlo, me parece que Alex chan ha puesto una dirección en la editorial, y si no, en el MangaZone de Octubre, el número

8, hay un anuncio de una empresa que importa mangas. Gracias por tu dibujo, lo dejo pendiente para otro número.

El señor **Pedro Martínez Blázquez de Alicante** que por cierto también escribió en el número 9 para la sección ¿Sabías que...? y ahora lo hace para el Club. No, la verdad es que no hago tanto trabajo en el MangaZone como tú piensas... o tal vez sí.

Tu carta te la voy a contestar en dos partes, una aquí y la otra en el ¿Sabías que...? de este numero, ¿OK? Pues espero que os sirva lo de "Killed in Action", porque de momento no tengo ninguna intención de revelar el verdadero significado de "K.I.A.". Compréndelo, primero pones el significado, luego la foto y al final no puedes salir a la calle por que las admiradoras no te dejan en paz (tranquilos, tranquilos que es broma) (pues es lo que me ha pasado a mí -JJ).

¿¡Cómo que no nos guardemos los remites de los encantos de 18 años!? ¿Pero tú qué te has creido, hombre? ¿Pero tú crees que hemos hecho el MangaZone para dar el manga a conocer a la gente o qué? ¡Pues no!, lo hacemos para conocer a los encantos de 18 años o más, ¿vale? (oye, parece que da resultado y todo, las chicas mandan el remite; gracias, Marta Ruiz, ya te escribiremos).

Si Alex chan dijo que haría un concurso y premiaría con un CD de K.O.R. estoy seguro de que lo hará. De hecho seré el primero en presentarme, sea lo que sea. Pues sobre si Manga Video o Anime Video va a editar los OVAs de K.O.R., he de decir que me parece que los cerezos en otoño pierden su flor y que es posible que en la primavera florezcan de nuevo, wakarimasu ka. La verdad es que sí que hablé del episodio piloto de Okinawa en el número 6, pero muy poco. En ese número todavía no había tenido la oportunidad de verlo (no me gusta mucho hablar de cosas que no he visto).



Dibujo de Alberto Iglesias Leis

¿Cómo que se me olvidó poner a Chitose en el número 9? ¡Anda, pues es verdad! Gomen nasai. Chitose es la mujer de Amemaru. El mismo día de la boda éste se marchó por negocios y su avión sufrió un accidente sobre África, y se le cree muerto. Chitose fue invitada por el padre de Keiki para vivir con ellos y ésta aceptó la invitación ya que en su casa vacía se sentía muy sola. Ella todavía está enamorada de Amemaru y espera que regrese algún día. Keiki se siente muy atraído hacia ella ya que es muy guapa y joven, con una edad muy parecida a la de él. En cuanto a ampliar la información sobre "Sesame Street", decidme qué preferís, si contar esta obra o que os cuente el manga de Kimagure capítulo por capítulo. Vosotros decidís.

Me niego rotundamente a facilitar la dirección de French Comics. Prometí por mi honor de Mechwarrior el lavar el honor de la Diosa Ayukawa y sólo la muerte y las tarifas aéreas conseguirán impedir mi destino. Sobre Dragon Ball prefiero no opinar. Por aquí me conocen como Toriyamacida por mi gran afición por cargarme todo lo que tenga relación con él.

Por supuesto que continuarán con las series de mangas que han cortado. Por si no te has dado cuenta, todos los cómics que han publicado hasta ahora (buenos o malos) han vendido mucho, y si dan dinero... ¿crees que no los continuarán?

El próximo Salón del Cómic de Barcelona, según tengo entendido, está dedicado a Francia. Dónde y cuándo todavía no lo sé, pero seguro que esta vez avisaremos con antelación.

No hace falta preguntarle a Miki si hay juegos de anime para PC y Mega Drive, sí que los hay. Escríbele una carta a él y seguro que te cuenta hasta el tipo de papel en que los envuelven. Es su trabajo, ¿verdad? Bueno, hasta tu próxima carta, sayonara.

En alguna de las cartas que no he podido publicar por falta de espacio (*no me extraña, si todas las respondes como la anterior -JJ*) me preguntaban si el Club tendría carnets y cosas por el estilo. No, esta sección está hecha para que los lectores conozcan cosas que no sabían sobre la serie y sus creadores, así como para comunicar cualquier impresión que tengáis sobre



Dibujo de Alberto Iglesias Leis (sí, también)

la misma y queráis compartir con los demás lectores. No necesito ir por ahí con un carnet de fan de la serie, cualquiera que mantenga una conversación conmigo sobre la serie descubrirá que soy un fan a los pocos segundos, y desde luego no creo que nadie vaya enseñando por ahí su carnet de fan. También preguntaban cómo colaborar con esta sección aparte de mandando dibujos. La mejor forma de colaborar es preguntando cosas, pues yo sé muchas cosas pero no sé lo que sabéis vosotros y puede que tenga arrinconada una información que estáis deseando saber sólo porque a mí no me parece importante. Por eso es bueno que preguntéis cosas, me es más fácil responder que escribir sin saber si lo que digo sirve para algo o no. Se me ha ocurrido también que podríais mandar historias alternativas de Kimagure, por ejemplo de Ano Hi ni Kaeritai que es posiblemente la parte de la serie más conflictiva y que más comentarios ha despertado. A mí personalmente desde esa película Kyosuke me parece un ser despreciable. Lo único que os pido es que respetéis la atmósfera de comedia romántica que mantenía la serie, sin abandonar posibles aspectos dramáticos. Eso sí, no hagáis de Madoka un Rambo y de Kyosuke un Jason de Viernes 13 porque no lo toleraré, ¿de acuerdo? Pues eso es todo hasta el próximo número. Matane.

K.I.A.

ROBOTECH
La historia de la Protocultura

Mucho se ha dicho de esta serie, o mejor de este remake norteamericano de varias series, y gran parte de lo dicho no es ni completamente cierto ni completamente justo. Aquí he intentado aportar datos que supongo la mayoría desconoceréis, datos tanto de la producción original como de la posterior compilación de la serie, una pequeña historia acerca de quién es quién en el mundo de Macross en particular y de Robotech en general, Dado que en estos momentos está siendo repuesta por Tele5, y coincidiendo con la visita a nuestro país por parte de Carl Macek, parece el momento justo para hablar de Protocultura, así que vayamos con ello. Detrás de todas las cosas hay una historia y unas razones, y esta serie no es una excepción. Veamos de dónde vino y por qué se hizo, y una vez conocidos los hechos juzgad como creáis más conveniente.

MACROSS, qué, cuándo y cómo

Finales de los 70. La semilla ha sido plantada. Tras la exitosa emisión de la obra principal de Tomino, Mobile Suit GUNDAM, los fans japoneses han despertado a una nueva época de realismo en la animación, a una época de personajes de carne y hueso, mortales, más cercanos a la vida real. Ya no más historias de luchas de robots porque sí, montañas metálicas invulnerables que velan por nosotros y cuyo ojo vigilante no dejará que nadie más nos haga daño. Eso queda ya un poco obsoleto. Ahora llega el boom de los transformables, la máquina al servicio del hombre llevada hasta sus últimas consecuencias, pero siempre dentro de unos límites posibles y creíbles.

Ahora es el momento, todo está a nuestro favor, así que aprovechemos el instante y realicemos una nueva serie que refleje todo lo que a la gente le gusta ahora. Algo nuevo, algo diferente... por ejemplo, algo así como **Battle City Megarôdo** (juego de palabras de doble sentido que puede significar tanto Megaroad *-megacarretera, en referencia al tamaño de la nave-* como Megaload *-megacarga, en referencia a la población civil que la nave lleva a cuestas-*), con personajes interesantes, robots llamativos y una buena dosis de humor. Riámonos de todo y de todos. ¿Lo hacemos? Venga, lo hacemos.

Algo así fue lo que debieron pensar los responsables de **Uizu Corporation** en agosto de 1980, pocos meses después de que finalizase en Japón la emisión de MS Gundam. Embarcados junto con **Studio Nue** en el proyecto, la desaparición de la compañía en 1981 dejó a estos últimos con un inmenso proyecto entre manos, el cual resultó ser más de lo que podían manejar sin ayuda. Poco después solicitaron esa ayuda a **Studio Artland**, y entre los dos estudios consiguieron sacar el proyecto adelante, aunque evolucionado hasta convertirse en "Super Dimensional Fortress Macross", una historia mucho menos humorística y con una trama (debido al progresivo desarrollo de los personajes) bastante más intrincada que la originalmente concebida. Ambos estudios consiguieron el apoyo de la famosa productora **Tatsunoko Productions** y la compañía **Takutoku Toys** (que vieron







en el proyecto una verdadera mina de merchandising, en lo cual no estaban equivocados), con lo que Macross se convirtió en poco tiempo en una realidad. Y así, el 3 de octubre de 1982, Macross hizo su aparición en las pantallas niponas. Y los japoneses fliparon. Aquello fue la apoteosis. Tanto **Haruhiko Mikimoto**, diseñador de los personajes, como **Shoji Kawamori**, autor de los "mechas", o **Mary Iijima**, la voz de Lynn Minmay, alcanzaron con apenas 36 capítulos la gloria más absoluta (y todavía la conservan, además de la conseguida por posteriores trabajos).

De hecho, el éxito fue tan abrumador que, dos años después, se realizó la película **Macross: Ai Oboete Masu Ka** (*Macross: Amor, ¿te acuerdas?*), película en la que se recontaba la historia narrada en la serie, aunque con ciertas diferencias (y, por supuesto, realizada por los mismos artistas). Y en 1987 se realizó una OVA llamada **Flashback 2012,** de 30 min. de duración, compuesta por vídeos musicales de las canciones de Minmay, y se dice (yo no he tenido la ocasión de verla nunca -mea culpa) que la animación de esta OVA es incluso mejor que la vista en la película, la cual aún después de 10 años sigue tomándose como ejemplo a seguir en cuanto a calidad y técnica.

La serie debió su éxito en una gran medida a continuar la nueva corriente de realismo que comenzaba a introducirse en el anime por aquellas fechas. Un realismo que acercaba a los protagonistas al público aficionado, que podía identificarse perfectamente (con un poquito de imaginación y fantasía) con cualquiera de los personajes principales, pues en ninguno de ellos la característica principal era ser nieto de un genial científico capaz de construir un Mazinger o ser el único hijo superviviente de la dinastía imperial de Andrómeda, sino que cualquiera podía verse como el muchacho apasionado por el vuelo convertido por el destino y las circunstancias en un piloto de combate, o la joven *idol singer* en la que toda adolescente japonesa sueña con convertirse, enamorada de un joven atractivo con uniforme y todavía tomándose la vida medio a juego, o como una joven mujer responsable consciente de su deber y dispuesta a cumplirlo por penoso que le resulte... pero lo que sin duda se convirtió en emblemático fueron los dos símbolos que conquistaron Japón: Lynn Minmay y el Caza VF-1 Valkyrie.

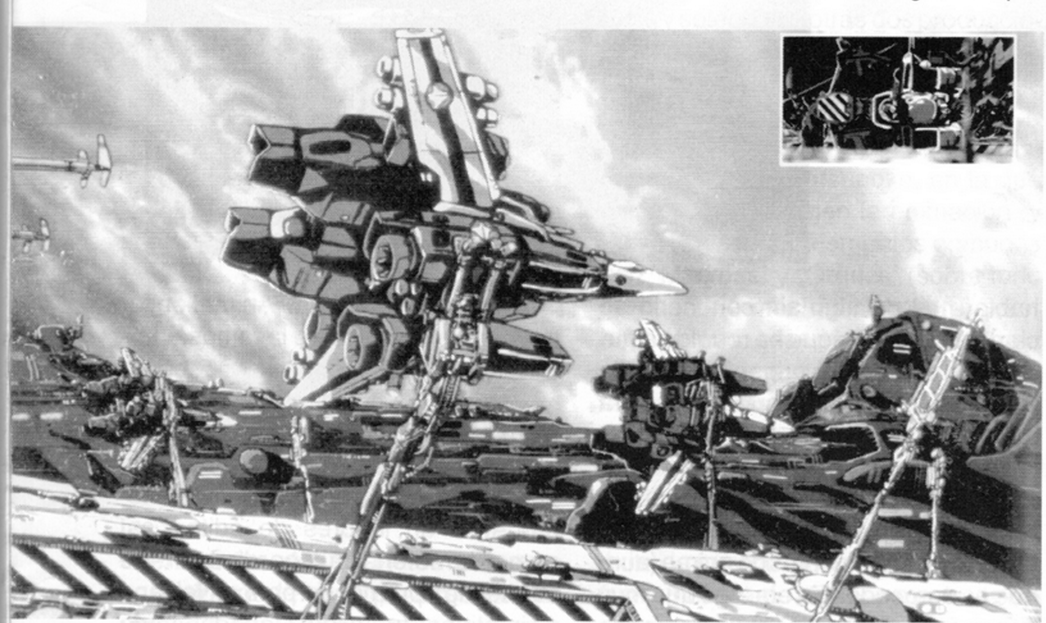
Lynn Minmay, uno de los personajes creados por el entonces semidesconocido Haruhiko Mikimoto para el primer anteproyecto, era en principio un personaje destinado a una aparición secundaria como muchachita china encargada de llevar la comida de un restaurante chino a la tripulación del puente. De hecho, no entraba en los planes iniciales de producción hasta que Shoji Kawamori la descubrió en uno de los blocks de bocetos de su excompañero de instituto Mikimoto. Enamorado del personaje, encargó a Mikimoto (que había conseguido, a sus 21 años, entrar a trabajar para Artland precisamente recomendado por Miyatake Kazutaka, de Studio Nue) que trabajase con ellos a cargo del diseño de personajes para Megarôdo. A medida que el personaje iba tomando forma más y más definida, su popularidad entre la gente de Studio Nue aumentó. En un sólo mes pasó de personaje secundario a uno de los papeles protagonistas, evolucionando hasta el papel de estrella de la canción y del cine capaz de subir la moral de tropas y población, e incluso de provocar en la raza alienígena el deseo de desertar para unirse a los terrícolas. Tras la desintegración en los últimos meses de 1981 de la Iuzu Corporation, la toma de las riendas por parte de Studio Nue les permitió olvidar el aspecto de parodia del género al que el proyecto estaba enfocado en un principio, y el personaje de Minmay adquirió aún más protagonismo si cabe. La trama se desarrolló en torno a un triángulo amoroso entre la señorita Lynn y los dos protagonistas principales. HAL, como Mikimoto firmaba sus trabajos, realizó un desarrollo exhaustivo y pormenorizado de todos los personajes a partir del nuevo giro en la historia, pero sin duda el alma de la ahora Super Dimensional Fortress Macross quedó dentro de las líneas que definieron a esa pequeña muchacha morena, capaz de atrapar dentro de sus enormes ojos azules el corazón de los más despiadados guerreros zentraedios, por no mencionar el mío.

Por otro lado, Studio Nue era ya muy conocido antes de que la Iuzu Corporation les propusiera llevar a cabo su parodia Megarôdo. Fundado por Haruka Takachiho (¿os suenan "Crusher Joe" o "Dirty Pair"?), sus diseños de naves espaciales y mecha varios, que incluso llevaron a Reiji Matsumoto a solicitar sus servicios para depurar los diseños de su Space Cruiser Yamato, y más tarde a encargarles el diseño de la nave de su Captain Harlock, el Arcadia, y de la serie Galaxy Express 999, les llevaron a la cresta de la ola en cuanto a diseño de mecha, de modo que fue a ellos a





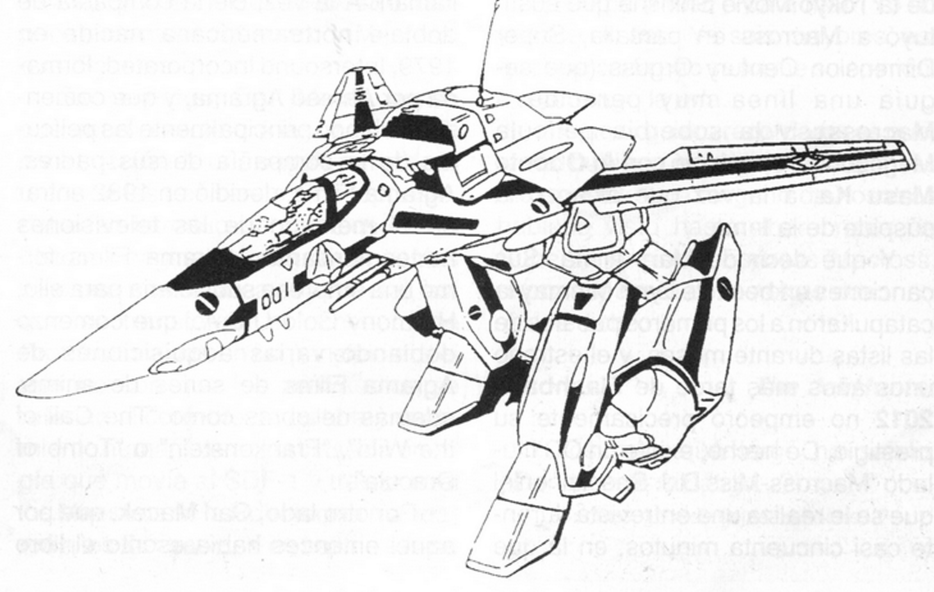
quienes la Iuzu Corp. presentó su proyecto. Recién salidos de su primer trabajo de diseño de una película en su totalidad ("Technopolice 21C", que fue emitida aquí en España hace dos navidades -JJ) (¿¿quién ha dicho eso??) y cierta serie de ciencia-ficción que tenía algo que ver con cierto héroe



mitológico griego ("Ulysses 31", vaya), la llegada del nuevo proyecto y la perspectiva de poder realizar en su totalidad en este caso una serie completa les decidió a aceptar. Sin embargo, una pequeña nube de duda oscurecía el horizonte, pues la gente de Nue no estaba del todo contenta con aquello de darle a la serie un tono tan cómico. A fin de cuentas, lo suyo era la ciencia-ficción pura y dura, de modo que prefirieron reservar uno de sus diseños más prometedores para una mejor ocasión, ya que no creían que dentro del ambiente de Megarôdo se le pudiese sacar todo el partido posible. No fue hasta que se hicieron cargo de la totalidad del proyecto, debido a la desaparición de la Iuzu Corp., cuando se decidieron a mostrar al mundo, arropado bajo el ala de una historia ahora seria, su último trabajo, las fuerzas de choque de la que sería la Spacy, los aparatos de servicio del SDF-1, la máquina transformable que más admiración ha despertado entre todas ellas, la niña de los ojos de Shoji Kawamori (su nombre sea por siempre alabado): el caza VF-1 Valkyrie.

Es evidente el por qué de su éxito dentro del mundo de los mecha. Aunando las líneas de un Grumman F-14 Tomcat (aunque en realidad tiene también elementos de un F-15 y hasta alguno que otro de un F-18 y un Mig-25) con una tecnología semi-futurista (recordemos que la historia tiene lugar a principios del siglo XXI, tras la 3ª Guerra Mundial) que toma elementos alienígenas provenientes de años de análisis del SDF-1 por parte de los terrestres, la idea de un caza que puede transformarse en robot (en su configuración Battroid) sería de por sí todo un hallazgo, aunque ya no demasiado excepcional encuadrado en el contexto del anime de aquellas fechas. Lo que realmente lo hacía único era la posibilidad de detener la transformación en un estado intermedio, el de GERWALK (Ground Effective Reinforcement of Winged Armament with Locomotive Knee-joint). Como su nombre indica (!), venía a convertirse en una unidad de apoyo alada y con pies, o sea, un avión con patas, y si eso no es innovación, que baje Dios y lo vea. Podía volar en caso necesario como un avión (para avanzar o retroceder a gran velocidad) pero poseía brazos y piernas (y un fusil que quitaba el hipo) que le daban una maniobrabilidad absoluta en tierra. Aunque en realidad una tal transformación en vuelo atmosférico a Mach 2 sería poco menos que un suicidio (cualquier avión que cambiase de ese modo su línea aerodinámica entraría en barrena completa en unos tres segundos y medio, o perdería tanta velocidad por el frenado que el número de costillas del piloto se multiplicaría por cinco), su visión evocaba un realismo que hacía olvidar las a veces tan decepcionantes leyes de la física. Después vendrían el Super Valkyrie, el Valkyrie II, etc... pero nadie podrá quitarse de la cabeza la pureza de líneas del líder del escuadrón Skull cuando piense en la palabra "mecha".

Tras la desaparición de la Iuzu Corporation, el Studio Nue vio que le resultaba imposible manejar todos los aspectos del asunto, y solicitó al Studio Artland que llevase la gestión de la producción de Macross. A Noboru Ishiguro, director de Artland, le interesó el proyecto, y como estaba terminando su trabajo como director jefe de animación de los episodios en color de Tetsuwan Atom en aquellos momentos, y además en el proyecto trabajaba Mikimoto, uno de sus propios empleados, decidió aceptar el encargo de Nue y ponerse a trabajar conjuntamente con ellos (y parece ser que con ello se ganó que el Almirante Global estuviese inspirado en él). Más tarde se unie-

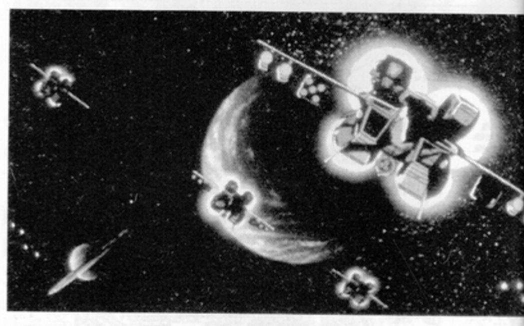


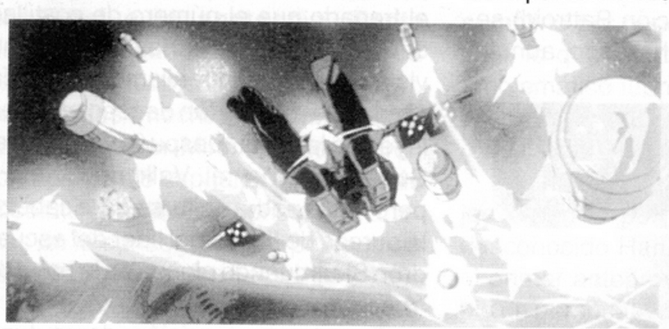
ron al proyecto Ippei Kuri con su estudio Anime Friend como coproductores, y los ya mencionados Tatsunoko Pro. y Takutoku Toys, como distribuidor y sponsor respectivamente. Sin embargo, la fecha inicial de estreno, el 28 de abril de 1982, ya había tenido que ser pospuesta anteriormente, y el número de capítulos reducido de los 52 iniciales a 48 y más tarde a 39. Tras la unión de todos al proyecto se fijó una nueva fecha de estreno en septiembre, pero al final sufrió todavía otro pequeño retraso (parecían nosotros), y al final apareció en las pantallas en octubre, siendo reducida su longitud posteriormente a 36 capítulos. Desde entonces, la historia de la tripulación de Macross y la historia de amor de sus protagonistas ha quedado indeleblemente marcada en la mente de todos los aficionados japoneses.

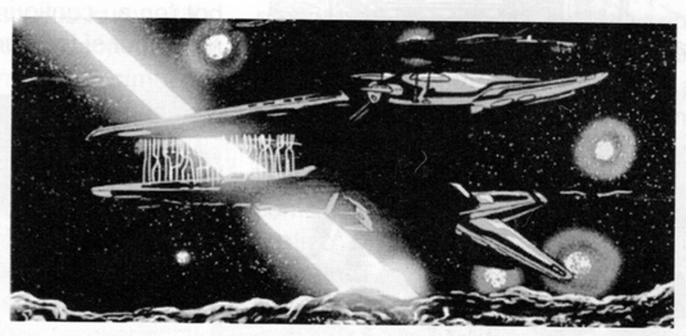
Tanto **Ai Oboete Masu Ka** como **Flashback 2012** usaron dicho éxito como premisa para su lanzamiento, pero conquistaron por derecho propio su lugar entre las producciones estrella del anime. En su realización se usaron las más finas y avanzadas técnicas de animación, de tal forma que incluso hoy se las considera auténticas obras maestras en este sentido, sin nada que envidiar a producciones mucho más recientes. El mismo trío Ishiguro-Mikimoto-Kawamori, que más tarde realizaría también la serie de la Tokyo Movie Shinsha que sustituyó a Macross en pantalla, Super Dimension Century Orguss (que seguía una línea muy parecida a Macross), y la soberbia película Megazone 2 3, se lució con **Ai Oboete Masu Ka**, a la vez que alcanzó la cúspide de la fama.

Y qué decir de Mary Iijima. Sus canciones en boca de Lynn Minmay la catapultaron a los primeros puestos de las listas durante meses, y el estreno unos años más tarde de **Flashback 2012** no empeoró precisamente su prestigio. De hecho, existe un CD titulado "Macross-Miss D.J. Special" en el que se le realiza una entrevista durante casi cincuenta minutos, en la que intercala canciones que no son precisamente de Macross, quedando sólo diez minutos para incluir cuatro cortos temas instrumentales de la serie (Juan habla sobre él en este mismo número, así que él os lo explicará mejor que yo).









Robotech!, qué, cuándo y cómo

Muy a menudo (realmente más a menudo de lo necesario) se oyen comentarios de fans enfurecidos que echan pestes sobre el tremendo bodrio que los yanquis realizaron al crear "Robotech!". De hecho, es una de las cosas que me extraña que no hayan llegado todavía hasta nuestra sección de Opinión. Sin embargo, no es justo hablar mal de algo sin conocerlo en cierta medida, así que he reunido algunos datos sobre el origen de la serie para que podáis sopesarlos en vuestra balanza y decidir por vosotros mismos la condena justa. Todo empezó así...

Allá por principios de los 80, los robots de juguete y las maquetas sobre mecha procedentes de anime (aunque esa procedencia era algo que muy pocos conocían) vivieron un tremendo boom en los Estados Unidos. Poco a poco, y coincidiendo en gran medida con ese auge de los modelos, fueron introduciéndose en algunas emisoras norteamericanas de TV algunas series o shows de anime, como ellos las llaman. A la vez, cierta compañía de doblaje norteamericana nacida en 1979, Intersound Incorporated, formada por Ahmed Agrama, y que comenzó doblando principalmente las películas de la compañía de sus padres, Agrama Films, decidió en 1982 entrar en el mercado de las televisiones norteamericanas. Agrama Films formó una empresa subsidiaria para ello, Harmony Gold U.S.A., que comenzó doblando varias adquisiciones de Agrama Films de series de anime, además de obras como "The Call of the Wild", "Frankenstein" o "Tomb of Dracula".

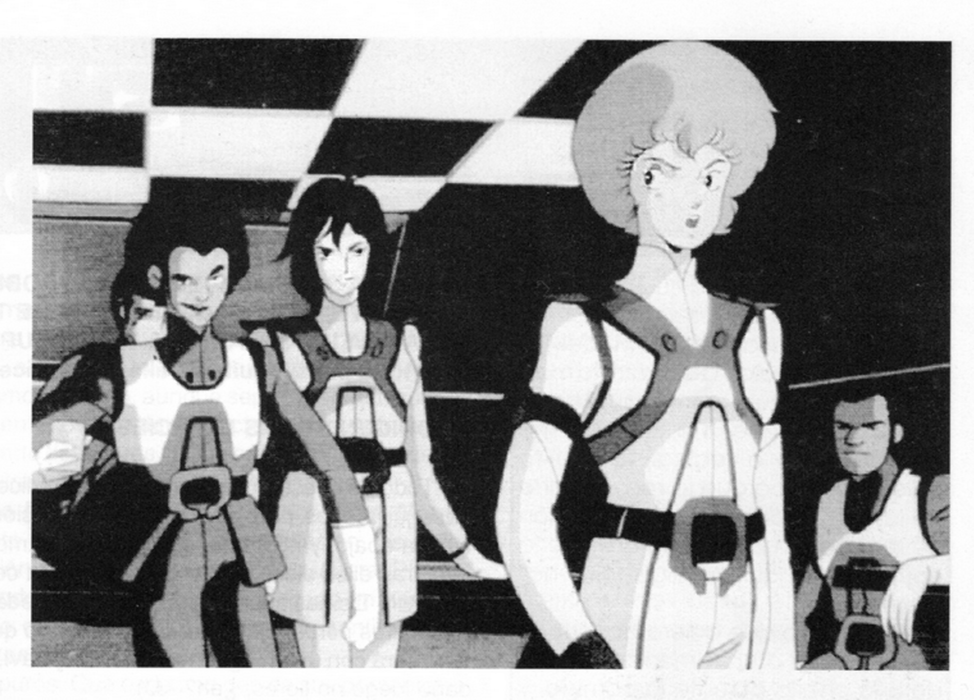
Por otro lado, Carl Macek, que por aquel entonces había escrito el libro "The Art of Heavy Metal: Animation for the Eighties" acerca de la famosa producción de Ivan Reitman y Leonard Mogel realizada en conjunción con Metal Hurlant, en cuya publicidad había trabajado, y tras haber trabajado para la revista Mediascene y la editorial Atlas en labores de editor, así como también de coordinador de marketing y promoción para el Nelvana Animation Studio de Canadá, abrió una galería de arte un tanto especial,

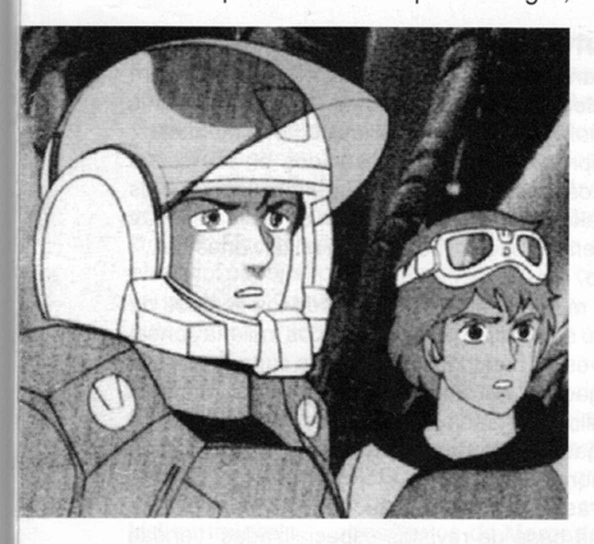


la Carl F. Macek Gallery, en la cual se exponían cells, bocetos y posters acerca de animación de todo el mundo.

Viendo que lo que mejor se vendía eran algunos cells de producciones de Tatsunoko, comenzó a interesarse por el tema, y cuando en 1984 algunos miembros de Harmony Gold visitaron la galería, discutió con ellos sobre el tema. En Harmony Gold decidieron seguir sus consejos, y se le ofreció trabajo como productor ejecutivo, para seleccionar material con el que trabajar.

Una vez elegida de entre las que poseía Harmony Gold la serie "Super Dimensional Fortress Macross", se comenzó la tarea de doblaje, intentando hacerla lo más fiel posible al original. Sin embargo, se encontraron con diversos problemas. En primer lugar, mientras se doblaban los primeros capítulos de la serie para realizar un episodio piloto y se contactaba con Comico para publicarla en cómic, se descubrió que la compañía Revell Inc. poseía los derechos sobre los modelos y juguetes de la serie, lo cual impedía a Harmony Gold venderlos para apoyar la serie, aunque Revell tampoco podía utilizar el nombre "Macross", pues pertenecía a Harmony Gold. El tema se solucionó aunando intereses con una explotación conjunta de la serie.





Pero ahí no acabaron los problemas. Resulta que en los USA una serie de dibujos (y prácticamente cualquier tipo de serie) debe tener un mínimo de 65 capítulos para interesar a cualquier cadena de TV, con lo que Macross se quedaba un poco corta. Tras desechar la solución de comercializarla sólo a través de la venta en vídeo (Revell no estaba dispuesta a perder el volumen de ventas que le proporcionaría una emisión televisiva), Carl Macek se puso a buscar entre el material de Harmony Gold y seleccionó otras dos producciones de Tatsunoko: "Super Dimension Cavalry Southern Cross" y "Genesis Climber Mospeada".

"Southern Cross" fue una producción íntegra de Tatsunoko, en la que llevó a cabo también la animación, y que pese a tener elementos comunes con "Macross" y "Orguss" (sobre todo en cuanto a mechas se refiere) y ser emitida tras ellas, seguía una línea argumental completamente aparte de la de las otras dos Super Dimension. "Genesis Climber Mospeada", por su parte, era otra serie animada por Tatsunoko un año antes de "Southern Cross", aunque obtuvo mucho menos éxito de público, debido en parte a una franja horaria de emisión menos favorecida que las Super Dimension. Sin embargo, sus fans forzaron su reposición e incluso la realización de una continuación, la película de vídeo "Genesis Climber Mospeada: Love Live Alive" (en gran parte un concierto del personaje protagonista, el cantante Yellow Belmont). Por supuesto, tampoco tenía mucho que ver con Macross, que digamos.

Sin embargo, Carl Macek pensó que sería posible unirlas, y planeó la construcción de una saga a partir de la unión de las tres series. Por supuesto, deberían introducirse cambios en las historias originales para poder unirlas bajo una misma línea argumental, así que se transformó el concepto de Protocultura que en un principio era el término con que los zentraedios se referían al conjunto de cultura y sentimiento humanos en una clase de energía que movía al SDF-1 y tras la cual los Maestros de la Robotecnia mandaron a los Zentraedi. Y en base a ello se creó una nueva línea argumental que unió las distintas series en una epopeya abarcando varias generaciones de lucha de los Terrestres contra invasores del espacio. De hecho, Mospeada fue la que menos cambios sufrió, pues el papel de los Invid dentro de la trilogía era similar al original, extraterrestres invasores de mundos, no así los Maestros de la Robotecnia de "The Robotech Masters", que en realidad eran los Ancianos de los Zor cuando la serie se llamaba "Southern Cross".

De este modo surgió una serie de 85 episodios (84 entre las tres series más uno creado como empalme), "Robotech!", con sus Cazas Veritech en vez de Valkyries, su Rick Hunter en vez de Hikaru Ichijô, su Dana Sterling en vez de Jeanne Francaix, su Zor Prime en vez de Seifrietti Weisse, su Scott Bernard en vez de Steik Bernard y su Yellow Dancer en vez de Yellow Belmont, entre muchos otros cambios, y hubo vía libre para su emisión.

¿Fue para bien o para mal? Yo no entraré en eso. Ya sois mayores, así que que cada uno se forme su opinión. Yo ya tengo la mía.

Lo que sí quiero recordaros es que, si no hubiese existido Robotech, es muy posible que ninguno de nosotros hubiese visto hasta ahora nada de Superdimensional Fortress Macross, ni por supuesto de las otras dos.

He dicho.

The JavHunter

(Dios mío, qué largo ha salido. ¿Donde está mi látigo...?)

...Cariñoo, ¿dónde dejaste anoche...?

El Fan y

Ocómoempezarconunp

Bueno, pues habrá que hacerse a la idea. Lo que iba a ser una crónica de nuestra charla con Carl Macek ha quedado reducido a un párrafo marginal del artículo principal. Ahora, eso sí, espero que la síntesis que me veo obligado a realizar (cómo te odio, Juan) abarque la mayor parte de las impresiones que tuve ocasión de recoger en Barcelona durante la comida a la que Manga Films nos invitó.

Lo primero que quiero advertir es que se trató precisamente de eso, de una charla durante la comida, y no de una entrevista en toda regla, por necesidades logísticas (tenía que haber puesto la grabadora encima de la mesa, pero eso posiblemente hubiera coartado el tono distendido de la conversación y la comida). Lo segundo que deseo hacer es pedir perdón públicamente por haber acaparado la atención de Carl Macek casi en su totalidad durante las más de dos horas que duró nuestra charla (y nuestra comida), tanto a él (si lee alguna vez ésto) como al resto de amigos de otras publicaciones que también asistieron a ella, aunque diré en mi defensa (aunque sea una pobre excusa) que al parecer mi inglés era el más fluido y que encima estaba sentado a su lado. Y lo tercero, excusarme si me dejo algo en el tintero, pero es que hablamos de muchas cosas, de muchísimas, y yo tuve que desplazarme a Barcelona en el primer tren de la mañana (no disponía del coche) y con casi 39 de fiebre por culpa de la maldita gripe. Pero ya sabéis, nobleza obliga.

En realidad, la imprera impresión que me causó Carl fue de sorpresa. Tenía una imagen física de él completamente distinta a la que encontré, un hombre ya maduro, con alguna que otra canita, y con un rostro que reflejaba cierto cansancio indefinible y mucha determinación. Sin embargo, lo que enseguida demostró fue un grañ don de gentes, que consiguió atenuar un poco el nerviosismo que causaba en todos el conocer a una personalidad tan famosa (para bien o para mal) dentro del mundo del anime. Así, al poco de habernos presentado, ya comenzábamos a charlar sobre los más variopintos temas, por supuesto relativos a la animación y a la política comercial que conlleva. Nota curiosa: todo el mundo apareció allí con un ejemplar de sus publicaciones

SOMOS LA SOLUCION, SOMOS EL PROBLEMA, o EL FAN MATO A LA ESTRELLA DEL NORTE, o QUIEN BIEN TE QUIERE TE HARA RUGIR, o HAY AMORES QUE MATAN LA IMPORTACION... Y, POR SUPUESTO, EL EPATAN MOLADOR.

Y todo por un quítame allá esos Macek.

EL ORIGEN DE LAS ESPECIES

Todo es cuestión de equilibrio, o eso dicen. También dicen que nosotros somos los desequilibrados, pero es que nuestra situación es única: el punto de equilibrio va rodando cuesta abajo, y nosotros, el público, sudamos tinta intentando que no descienda más, mientras ellos dicen que el despeñe es la condición natural a alcanzar.

¡Pah! Demasiado críptico. Mejor procedamos de una manera ordenada. Situemos a nuestros personajes (JavHunter, espero que hayas calentado motores. Este comentario será con una megadosis de Heavy Javi, o no será) (sea pues, sea, pero si te hago daño luego no llores, ¿eh? -JJ):

TODOS LOS HERMANOS ERAN VALIENTES

Primero que nada, los aficionados, o "fans", u "otakus", a dividir, es un decir, entre los **Viejos Rockeros**, los **Panteras Modernos**, los **Imparables Tranquilos** y los **Tiernos Infantes de Marina** (¡SOS, racismo!). Más que categorías compartimentadas, se trata de tipologías cuyos rasgos siempre se muestran mezclados en los casos concretos y reales. Un día de estos haremos el típico test ("40-70 puntos. Bravo, eres un Pantera Moderno puro. Sabes leer Katakana e Hiragana a razón de treinta sílabas por minuto, posees todos los capítulos en versión original subtitulada en taiwanés de...", etc.) (¡ouch!, eso me ha dolido -JJ). Bueno, ahí van:

Los **Viejos Rockeros** son los que han mantenido su afición desde los tiempos de Meteoro y Mazinger Z, que se han currado su dedicación como auténticos Indiana Jones, escarbando, encargando y hurgando a través de catálogos extranjeros cuando aquello estaba empezando, pero que no han llegado a los extremos de conseguir material directamente de Japón o de seguir cursillos de japonés (¡hala!, en todo el ojo de Alejandro -JJ). Eso se lo dejan a sus colegas, los **Panteras Modernos**, la generación del Advance Comics y la importación normalizada, (los **Viejos Rockeros**, como carrozones que son, creen que los **Panteras** lo tienen demasiado fácil).

Los **Panteras Modernos** parten de una base de revistas especializadas, tiendas especializadas y catálogos especializados. Mientras que para los **Viejos Rockeros** ese era el ideal a alcanzar, para los **Panteras** éste es tan sólo el punto de partida. Su progresión se dirige hacia el intercambio de material importado directamente de Japón, entre contactos franceses, ingleses e italianos (los **Panteras** son **Euros**, también), los cursillos de japonés, el dibujo y publicación casera de Mangoides y Fanzines, etc. Los **Panteras Modernos** son apasionados, porque tienen el don de la juventud, divino tesoro, Umbral *dixit.* (pesan los años, ¿eh? -JJ).



Una auténtica estampa de seriedad, profesionalidad y puro atractivo físico. A su lado, un tal Macek... que no dudó un segundo en atravesar su solapa con nuestro pin.

El Medio

queñoanexoyacabarconmisnervios(JJ)

Luego están los **Imparables Tranquilos**, la evolución lógica de un sector amplio de los **Viejos Rockeros**, los **Panteras Modernos** tardíos o maduros, y buena parte de los **Tiernos Infantes de Marina** de aprendizaje precoz y avanzado. Son los que, a fuerza de una sutil combinación de frustraciones, alegrías, y buenas dosis de otros intereses más amplios, se han librado de todo fanatismo concreto, aunque sepan recrearlo cuando se trata de defender la dignidad de la corriente. Comparten características de todos los grupos, y aunque parezca que presentan cierto desinterés, lo que ocurre es que no tienen tanto tiempo para tanta cosa, y se lo administran.

Y, finalmente, los **Tiernos Infantes de Marina** (también conocidos como **Manga SEALs**, o **The Next Generation**). Su punto de partida es, por acumulación, las viejas series, los catálogos y tiendas de importación, el Japonés y lo japonés y, ahora, Planeta de Agostini, Norma Comics, Oro Films y todo el resto del material editado en español. Hacia dónde van, quién lo sabe. Lo único que se sabe es que hacen sentirse a los **Rockeros**, **Panteras** y **Tranquilos** desesperadamente viejos.

Como ya he dicho, no existen los tipos puros. Que cada uno decida sus porcentajes.

LA INVASION DE LOS ULTRACUERPOS

Los exhibidores: cubriendo todos los aspectos, televisión, cómic, prensa especializada. Seis tipos: los **Magníficos Consistentes**, los **Adorables Indiscriminados**, los **QuéHemosPuesto**, los **Fruteros Correctos**, los **Epatanes Moladores** y los **Mercaderes del Espacio**. En este caso, la identificación es algo más precisa. A saber:

Los **Magníficos Consistentes** son, obviamente, las televisiones autonómicas que compraron en concierto las series más notables, aunque con escasa variedad. Bola de Dragón, Fly, Conan, etc... Esto se extiende a otros campos: son los únicos que nos han ofrecido, por ejemplo, lo más notable de la ciencia-ficción televisiva (Star Trek, la clásica y La Nueva Generación, El Enano Rojo, Salto Cuántico, etc.). Por lo general, las autonómicas intentan ser lo más parecido a la vieja televisión generalista de hace diez años.

Los **Adorables Indiscriminados**, está claro, son los de la Pantalla Amiga, TeleCinco. Más que ofrecernos las series, nos las arrojan encima, o nos las vomitan, dado el estado en que nos las dejan (¡Ajá!, te he descubierto al fin, eres una serie de Tele5 -JJ). Pero, más mal que bien, ¿y lo que hemos visto gracias a ellos? Planeta de Agostini sería un tanto de **Magnífico Consistente** pero con unos cuantos puñados de **Adorable Indiscriminado**, y otros tantos de **Mercader del Espacio**.

Los **QuéHemosPuesto** son los de Antena3. Ponen "El Campeón" y descubren, "¡OhDiosMíoQuéHemosPuesto!", que el protagonista iba a morir en el Ring a los pocos capítulos. Serie cancelada. Ponen "Ranma 1/2" y descubren, "¡OhDiosMíoQuéHemosPuesto!", que hay nudismo y transformismo. Serie cancelada, aunque esta vez, dado que el cómic estaba al alcance de todo Cristo, la repusieron (el papanatismo ya era sangrante). Un matiz que caracteriza a los **QuéHemosPuesto** es que, en general, les importa un bledo lo que ponen y como lo ponen, a no ser que dé problemas que, por lo general, se han creado ellos mismos programándolo como lo han programado (eso me recuerda a la prosa de cierto colaborador obsesionado con la potencia, ¿eh, Igor? -JJ). Los casos sangrantes son "Star Trek: Espacio Profundo Nueve", "Los Intocables" y "El Joven Indiana Jones".

Los **Fruteros Correctos** son los alegres muchachos de Candau, léase La Uno (y La Dos). Se caracterizan por financiar y promocionar series horripilantes españolas con dinero público, léase (leer es cultura) "Los Fruittys" (D'Ocón te espera al final de la calle, forastero -JJ), y comprar otras cuyas bondades son más que discutibles, como "TinyToons". Por lo general, eran unos buenos tipos, capaces de lo mejor y lo peor. Se puede ser **Frutero** y aún así ser capaz de ser a la vez un **Magnífico Consistente** (al fin y al cabo, "Meteoro", "Heidi", "Marco", "Mazinger Z" o, como último de Filipinas, "El Duende Mágico", ha salido todo de TVE1) (no olvidar "Los Caballeros..." -JJ). El problema viene cuando uno, además de **Frutero**, se vuelve (políticamente) **Correcto**, y decide que determinadas cosas no son buenas para el público de la cadena nacional, pues son inconvenientes y ofenden la sensibilidad del súbdito de su majestad el Director del Ente. Televisión Españo-



Carl Macek cuando era más joven, al principio de trabajar para Harmony Gold

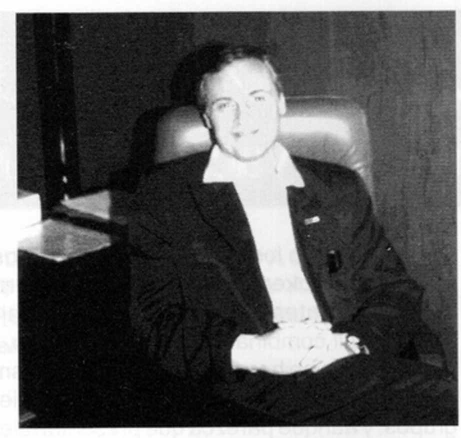
para regalárselo al hombre (por cierto, muy amable y lleno de elogios para todas), y va y yo, todo dormido, me olvido el nuestro en el taxi que me llevó a la estación. En fin, espero que su siguiente pasajero disfrutase de su lectura. Menos mal que llevábamos un pin...

Discutimos de muchas cosas, pero hubieron dos temas que llamaron especialmente mi atención. El primero de ellos fue la actitud de hombre de empresa que mantuvo en todo momento, y que chocaba con la mía, más inclinada hacia el punto de vista del aficionado. Consiguió que viese el mundo del anime y la televisión bajo una perspectiva muy diferente de la que acostumbro, y nunca le estaré lo bastante agradecido. No quiero decir con ésto que esté de acuerdo con él o deje de estarlo en su visión del tema, pues pienso que en varios puntos a él le condicionaba su posición tanto como a mí la mía, pero me hizo tomar verdadera conciencia de la cruda realidad del mundo en el que nos movemos, y tiró por el suelo más de un argumento que yo enarbolaba como estandarte de la pureza y la integridad del tema. Veámoslo así (pues así es en realidad): nosotros siempre estamos con el grito en el cielo porque a tal anime o a tal película se la ha tratado como basura-consumo-de-masas realizando un doblaje, una censura o una emisión que nos incomoda. La verdad es que hemos llegado a un punto en el que el más mínimo indicio de fidelidad al original, aunque sea el simple hecho de mantenerse fiel al nombre original del personaje o respetar la emisión de los títulos de crédito originales, aunque sólo sea para satisfacer nuestra ansia de ver kanjis que ni siquiera somos capaces de entender en la gran mayoría de los casos, nos hace sentir aliviados, confortados, y nos sienta tan bien como a nuestro perro unas palmaditas entre las orejas. Qué decir, pues, cuando se respetan las canciones originales o se deja aparecer un desnudo en la pantalla, simplemente porque ahí es donde debe estar. Ahí ya muchos de nosotros llegamos a un punto cercano al orgasmo otakuístico (¿habéis visto?, yo también sé inventarme palabras). Y sin embargo, una de las frases de Carl me llegó al alma. Cuando tocamos el tema, y yo le comenté con aire indignado (bueno, todo

el aire indignado que se puede asumir con medio flan con nata en la boca) el destrozo que se había realizado con algunas escenas cortadas de Kimagure Orange Road en su emisión en nuestro país, me dijo con mucha sencillez: "comprendo tus quejas, de verdad, pero yo en vuestro lugar daría gracias por el hecho de tener la suerte de poder ver Kimagure en la televisión. Nadie en los USA puede decir lo mismo". La verdad, la profundidad de su afirmación tardó un poco en llegar a mi cerebro, pero cuando lo consiguió me dejó un poco helado. No me había parado a pensarlo así, y la verdad es que tiene razón. Lloramos mucho, pero somos más afortunados que la media. En los USA (de los que tanto hablamos cuando queremos poner un ejemplo sobre el anime) nadie ha tenido la oportunidad de ver Kimagure... ni Saint Seiya, ni Hi Atari Ryôkô (Alegre Juventud), ni muchísimas otras. Su única posibilidad reside en comprar los lanzamientos en vídeo que allí se realizan, o en reunirse en clubes de fans donde se cambalachean copias originales japonesas de capítulos de OVAs o películas. De hecho, las cadenas de televisión siguen una estricta política de no arriesgarse en cuanto al tema del anime se refiere, y es muy difícil que consideren a alguna serie de este tipo capaz de convocar una audiencia que satisfaga sus exigencias de número.

Desde luego, lo que esta realidad no justifica es el hecho mismo del mal trato dado al anime una vez se decide su emisión, del mismo modo que el hecho de que una tienda de electrodomésticos decida ofertar un producto que otras no comercializan no le da derecho a alterarlo bajo la premisa " lo pinto de verde y le quito cinco de los botones y cállese y de usted gracias a que lo puede tener". Sin embargo, debemos tener en cuenta el hecho de que una cadena de televisión, desde el momento en que compra cualquier producto con su dinero, es tan libre de hacer con él (por triste que sea decirlo) lo que le de la real gana como lo es cualquiera de nosotros de comprar un manga y empapelar con él las paredes de nuestra habitación. A fin de cuentas, son ellos los que perderán o ganarán dinero, y no nosotros. Nosotros el único derecho que moral y legalmente poseemos es el de levantarnos de nuestro asiento y apagar el televisor. ¿Alguno de vosotros lo hace?

Y en este punto podemos empalmar con el segundo de los temas que más me impresionó de la conversación, a saber: ¿qué puede hacer un fan indignado con el pisoteo



la ya hace tiempo que decidió que ya no más japonés en sus emisiones. Y en lugar de lo nipón, nos regalan con "Basket Fever", esa apología del pandillismo disfrazada de serie de deportes de Pedro D'Ocón (te va a acabar quemando el coche -JJ). Más frustrante aún es el que además se atrevan a liderar campañas deontológicas absurdas, y que los demás se den por aludidos, tal es el poder de Galactus.

Y ahora, el atajo de traidores, los **Epatanes Moladores**. Por sus obras los conoceréis. Canal Plus, El País de las Sensaciones, Fantastic Magazine y demás pandilla. También conocidos como los **Falsalarmas Apoteósicas**. Descripción. Un medio informativo **Epatán Molador** no quiere informar: quiere epatar. No quiere gustar: quiere molar. Es decir, que si creemos que porque el Canal Plus ha hecho un especial "Akira" o un "Carnaval de los Robots" ello significa que se están tomando el Manga y el Anime en serio y es el principio de algo grande, estamos miserablemente equivocados. No, muchachos, no va a durar, sino que va a ser alucinantemente efímero. El Plus ha puesto "Akira" porque sorprende y es modelno, porque epata y es molón, y queda chuli. Nada más y nada menos (hombre, una cosa es decir las verdades y otra escupirlas a la cara -JJ). Si la atención fuera consistente, ya hace tiempo que nos hubieran pasado las obras completas de Miyazaki, y junto a "Ren y Stimpy" estarían las OVAs de "Patlabor" o "Record of Lodoss War", aunque fuera codificado. No hay nada malo en poner "Ren y Stimpy" (en realidad, es magnífico que lo hagan), o "Ricos y Mocosos", pero una actitud hacia la cultura estilo "para quien pueda pagarla" (¡toma ya servicio público y ocupación de ondas hertzianas!) e insistiendo en los patrones MTV no es algo sobre lo que depositar muchas esperanzas. Lo triste es que, dadas las intenciones y maneras, los **Epatanes Moladores** suelen convertirse en referencia para los demás medios. El Light es divertido, y yo soy el primero en disfrutarlo, por la gracia del contraste. Pero... todo Light sin resquicios... uff...

La esperanza se centra, pues, en los **Mercaderes del Espacio**. Oro Films, con sus sellos Manga Video y Anime Video son el ejemplo del enfoque comercial puro, duro y agradecidamente convencional sobre un producto al que se ha tildado injustamente de menor o de baja estofa. Puede que Planeta de Agostini también encaje en este tipo, aunque dada su trayectoria anterior, no es un desembarco tan radical... pero sí, declaremos también a Planeta como **Mercader del Espacio**, y aceptemos las candidaturas de Norma y otras (sé que alguien va a empezar a decir estupideces sobre cuartos traseros y glándulas salivares (permitidme que os aclare que se refiere al término "lameculos"; de nada -JJ), pero si lo pensase dos veces se daría cuenta de que las cosas son como son). Lo comercial que citamos aquí es independiente de amores, indiferencias, desamores o amores que matan al producto distribuido. Lo que interesa es que convierten el Manga y el Anime en un producto normal, de una vez por todas, y que consiguen con ello un éxito tal que te hace sentir que es la hora de la revancha y que se van a enterar los otros de lo que vale un peine.

TRILOGIA DE ALIENS

El tercer componente de esta historia es el del resto de la gente, a dividir entre los **Voceros Milenarios**, los **Alegres Indiferentes** y los **RockyHorrorShow**.

Los **Voceros Milenarios** son, reconvertidos a los 90, aquellos viejos elementos de la "era Mazinger", los **Telepsicólogos Infantiles**. O sea, Mazinger es violento (y no digamos ya Pippi Calzaslargas... ¡Subversiva total!), pero cuando un comando americano rebana las gargantas de cinco centinelas japoneses en cualquier film bélico, o el Séptimo de Caballería masacra a los indígenas americanos, aquí no ha pasado nada (¿cómo que no? ¡¡Han ganado "los buenos"!! -JJ). En estos tiempos, los psicólogos de verdad no se cansan de decirnos que ni los dibujos impresionan tanto (pues un niño no identifica un dibujo animado con la realidad, cosa que sí podría ocurrir con la imagen real), ni los videojuegos nos convierten en adictos (yo desde luego puedo dejarlo cuando quiera -JJ), ni "Muñeco Diabólico III" te convertirá en una Sharon Tostón con picahielos incorporado. Sin embargo, los **Voceros Milenarios**, encaramados en sus atalayas de politicastrismo local, reality show o simple periodismo neotelaraño, intentarán hacer rodar la cabeza de Songokü una vez más (pero no saben que Songokü es un SuperSaiyajin, y que sus fans somos SuperOtakus de Cuarto Nivel. ¡Temblad, infieles!). ¿Quiénes les hacen caso?

Pues los **RockyHorrorShow**, también conocidos por el nombre de **AyMiNinio** o **TapateLosOjosObedeceATuMomó**. Son una variante de los **TíosMaríos**, sólo que algo más deliberados. Los **Voceros Milenarios** son los que dicen que hay que quemar a alguien porque es una bruja. Los **RockyHorrorShow** son los que dicen que sí, sí, tiene razón, hay que quemarla, hala, vamos a quemarla, y vamos a avisar a todos los demás de que, como les pillemos, a la hoguera también, y que ya pueden ir autocensurándose si saben lo que les conviene. La tragedia viene cuando empiezan a presionar a los

Magníficos Consistentes, los **Adorables Indiscriminados**, los **QuéHemosPuesto** y los **Fruteros Correctos**. Los **Fruteros Correctos** empezarán a elaborar un código deontológico que pretenderán imponer a los demás. Los **Magníficos Consistentes** pasarán de todo porque, para empezar, nunca se salieron de la imaginaria raya, por mucho que se empeñen los **RockyHorrorShow**. Los **Adorables Indiscriminados** corregirán un poquito su línea, pero no demasiado porque lo que se les pretende imponer es, simplemente, antieconómico. Los **QuéHemosPuesto** se pondrán nerviosos y se harán un lío de declaraciones y acciones, no haciendo nada como resultado neto, es decir, seguirán igual de mal. A los **Epatanes Moladores** ni se les acaricia: al fin y al cabo, mientras esté codificado, pues programación Hard-Golfa y lo que toque, oiga. Aunque, si es molón y epatante, se adherirá al tinglado momentáneamente, se las dará de protector de los intereses de sus clientes (véase el terrible caso misterioso del "Muñeco Diabólico" y la televisión orientada al objeto), y a la semana se habrán olvidado todos del número de circo. A los **Mercaderes del Espacio**, simplemente, nada de esto es aplicable.

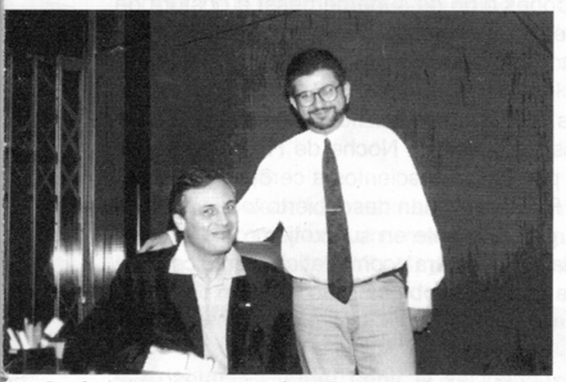
Muestra típica del trabajo de los **Voceros Milenarios**: la censura de esa canción del disco de Fofito y Rody. Una letra con un humor negro ingenuo y refrescante, tumbada por la amenaza del fin del mundo. Se empieza por ahí y...

Si por lo menos hubiera alguien imparcial que contrarrestase a los **Voceros Milenarios**... Pero la única opción son los **Alegres Indiferentes**, que, simplemente, no tragan, pero pasan. Es triste, porque hay mucho DragonBolero entre ellos, pero mira, oye, qué se le va a hacer. (Tranquiiilos, que aquí estoy yo para defendeeeros... eeh... ¿dónde habré puesto las llaves de mi Mortar Headd? -JJ).

EL GEN EGOISTA
TESIS

O, ya en serio, la entrada en harina (¡¡Venga, a saco!! -JJ).

Veamos. La Lista de los Reyes Magos de los **Viejos Rockeros**, los **Panteras Modernos**, los **Imparables Tranquilos** y los **Tiernos Infantes de Marina** consiste más o menos en lo siguiente: esencialmente, evitar la pérdida de integridad del producto que se les sirve. Nada de tijeretazos, nada de traducciones absurdas, mejores doblajes en las televisiones y los vídeos, mejores horarios de emisión, mejores ediciones por parte de las editoriales, y, sobre todo, ya basta de considerar al producto como restos de reventa en los mercados televisivos (porque eso es culpa del comportamiento de tales mercados, y no del producto en sí). as exigencias extremas en el grupo, si es que a eso se le puede llamar extremo, consisten en desear que se les sirva material más avanzado (no creo que "adulto" sea el adjetivo más preciso), y/o en versión original subtitulada, y/o con bandas negras de "Scope", etc.


Carl junto a Jose Luis, la cabeza de Manga Films (sonríen porque yo llevaba la bragueta abierta)

Carl Macek es, además de un tipo ciertamente encantador, un hombre con unas ideas muy claras sobre el negocio en que está inmerso. Él vende un producto. Sus clientes, desde luego, no van a adaptarse al mismo si su línea no coincide con él. Así que hay que adaptar el producto a la línea del cliente. Entendamos como línea lo que él definió como las espectativas morales medias, o el nivel moral promedio de los espectadores de una televisión.

Existen varias proposiciones: una cadena generalista pública debería tender a satisfacer el promedio, pero intentar elevarlo en la dirección que el gobierno dirigente considera más interesante. Una cadena generalista privada, cuyo objetivo es ser un negocio rentable, se pliega al nivel del público más amplio, y se deja de veleidades si no puede permitírselas. Una cadena especializada intenta atraer a los espectadores al nivel que ella marca, confiando en que sean suficientes para mantenerse en funcionamiento y para "contagiar" a más gente. Según el objetivo, se adecúa el producto. Esta adecuación se traduciría en la retirada de las escenas más fuertes (en cualquier sentido) del material, o de sus segmentos culturalmente incomprensibles para el público destino (que puede no ser sólo el de una cadena determinada, sino el de una franja de edades del mismo). La compra de material adaptado a sus condiciones es, desde luego, una prerrogativa indiscutible por parte de los directivos de las cadenas de televisión: son sus cadenas, al fin y al cabo, y atienden a su público.

Según Macek, habríamos de estar agradecidos del nivel actual del Manga y el Anime en nuestro país (espero que no parezca que estoy adoptando un tono sardónico. Simplemente presento la opinión de un profesional como la copa de un pino que fue expuesta con unos razonamientos y una cortesía exquisitos) (¿serás falso? ¡pero si tú sólo tenías ojos para el entrecot aquel! -JJ). Es más, habríamos de estar satisfechos. Dado el panorama de hace realmente pocos años, los tiempos heróicos de los **Viejos Rockeros**, hoy día vivimos en Jauja. Habríamos de ser razonables y aceptar el estado

de la integridad del anime? Mirad, lo que voy a decir puede que levante alguna ampolla, pero a mí, que en ese momento hacía el papel (modestamente) de representante de los fans enfrentado al representante de la comercialización del anime, se me cortó el habla de vergüenza, y deseé como nunca que la tierra se abriese y me tragase allí mismo, cuando Carl me contó alguna de las lindezas que los fans hacían "en nombre del Anime". No se pueden decorar las paredes del edificio donde se celebra una convención sobre anime con pintadas representando a un proxeneta (un chulo) y a varias prostitutas sustituyendo la cara del chulo por la de Carl Macek y la de las prostitutas por diversos rostros de personajes femeninos del anime, acompañados de una leyenda denigrante de busca y captura por prostitución del anime. Eso es una infamia propia de una mente enferma, y desde luego lo más lejano del comportamiento civilizado que yo asociaría con un fan del manga. Cuando me habló del servicio de guardaespaldas que tuvo que contratar para proteger a su familia de la amenaza de numerosos anónimos que le enviaban los fans, dudé en creerle, pero una mirada al rostro de su esposa bastó para convencerme. Os juro que se me quitó el apetito. Y todo por haber hecho su trabajo, es decir, buscar el mejor enfoque comercial para el anime en las televisiones yanquis, lo cual por lo visto no gusta a cierto grupo de aficionados. Increíble, pero cierto.

Estuvimos hablando largo y tendido sobre el tema del doblaje y la censura, y salieron a la luz detalles que no conocía. El manido tema de Robotech! quedó enseguida relegado a medida que me hablaba sobre el resto de sus trabajos. Parece ser que prefiere evitarlo, dado el desproporcionado trato que se le ha venido dando desde siempre por parte de los fans, relegándolo a un segundo plano con un simple: "fue un trabajo que realicé para Harmony Gold, y no hay mucho más que decir". Fue entonces cuando descubrí que él era el responsable de la dirección del doblaje de muchos de los mejores trabajos en este sentido que yo conocía, como por ejemplo la película "Dirty Pair: Affair on Nolandia", "Lupin III: Castle of Cagliostro" o "3x3 Eyes", entre otros. Sinceramente, sí que me había parado a pensar que en esas películas el doblaje era muy bueno, pero no se me había ocurrido pensar en la razón, y esa razón se llama Macek. Fue así como me convenció de que lo que me decía era verdad, y que en verdad se preocupaba por la cali-

dad del producto final, aunque no hubo quien le bajara del burro cuando se hablaba sobre el tema de doblaje vs. subtitulado. Ahí he de reconocer que mi tozudez fue equiparable a la suya, aunque dejé de discutir por si se nos agriaba la comida. Desde luego, soy el primero en reconocer que desde el punto de vista comercial, no hay comparación entre la repercusión y el alcance masivo de un producto doblado y uno en versión original con subtítulos, y no creo que nadie sea lo bastante tonto como para discutir este punto (baste ver la escasa afluencia del público general a cualquier estreno subtitulado, que parece reservado sólo a los cinéfilos acérrimos). Sólo mi condición de *die hard otaku* se resistía a aceptar este punto, máxime visto el estado de desarrollo de los doblajes en nuestro país, sobre todo en las televisiones. Pero incluso yo, que me quejo siempre de que no se presta la suficiente atención a los fans en este punto, me tuve que descubrir ante la calidad que muestran las producciones de este señor. Si todos los doblajes fueran así, otro gallo les cantara (y no, no me doblego ante el dólar, sólo acallo mi voz, que a veces se vuelve obcecada, para escuchar otro punto de vista).

Hablamos de muchas cosas más, unas importantes y otras no (y podréis encontrar algunas de ellas en el "anexo" de Juan), pero entre el "anexo" y ésto hemos intentado reflejar sobre todo la impresión que nos quedó de nuestra conversación con Carl. No se trataba de hacer una transcripción de la conversación, sino que hemos intentado comunicaros lo que sentimos nosotros al conocerle. No quiere ser una apología de las cadenas que censuran y maltratan los productos del anime (ante las cuales mi postura es obvia y conocida), sino un reconocimiento hacia un personaje de este mundo que muestra tanto amor y respeto por su producto como nosotros, aunque desde una posición diferente, y que puede mantener la cabeza muy alta.

The JavHunter

Deseo dar las gracias una vez más a la gente de Oro Films, que nos invitó a Juan y a mí a comer en Barcelona y a conocer a Carl Macek. Sin ellos, todo esto no habría sido posible. También a todos los amigos y compañeros de afición que acudieron a la comida y que consiguieron reprimir su odio ante el abuso y monopolización de la atención de Carl que llevé a cabo. Gomennasai.

En cuanto a Juan... ven aquí Igor, engendrillo mío, que no te voy a dar con el látigo... Ahora luego, bsss, bsss...

actual de la distribución, pues oponernos a él sólo nos perjudica a nosotros mismos. Cita como ejemplo un Anime que se iba a presentar en Inglaterra: los fans más ortodoxos clamaron al cielo por ciertos detalles de la forma de exhibición, y el resultado fue la cancelación de la presentación.



Todos juntos y felices tras habernos puesto las botas en el restaurante (falto yo, pero tendréis que vivir con esa pena)

El panorama consecuente es, pues, el siguiente: las televisiones públicas y privadas presentan el Anime adaptado a los disgustos de sus audiencias; las editoriales hacen lo mismo con el Manga, aunque la norma suele ser darnos el producto con la mayor integridad de que son capaces; los exhibidores y editores de films y OVAs hacen lo mismo que los editores de material impreso. De los dos últimos parten las ediciones especiales (subtituladas, Scope, etc.) que satisfarán las necesidades de los aficionados más "duros", y siempre queda la importación, vía tiendas especializadas o caminos más oscuros, para los casos perdidos totales (y podridos de dinero, porque si están tan tiesos como yo... -JJ).

Cualquier exigencia más allá de esta situación es, para Macek, un intento por parte de los fans más "Die Hard" de mantener el control de un producto que ha dejado de ser minoritario para pasar a ser puramente comercial. Una especie de egoísmo sentimental e irracional que sólo sirve para frenar la evolución del fenómeno. Un deseo de seguir siendo el gurú del Manga y el Anime en Occidente, manteniendo la clandestina y ocultista pureza del movimiento Otaku.

Alto. No enseñes las garras todavía. Medítalo un minuto. Analiza tus sentimientos (siente el poder de La Fuerza). Prueba el sabor de su punto de vista y cátalo con la mayor cantidad de objetividad de que seas capaz.

¿Ya lo has hecho?

Ahora YA puedes sacar las garras.

ANTITESIS

Que yo sepa, nada de esto se les exije a los espectadores del cine y la televisión de imagen real, o a los lectores de cómic no japonés o no de superhéroes. La postura de Macek consiste en una mezcla a partes iguales de realismo en un negocio que "es como es" e intención de penetrar en él poco a poco. Es una postura prudente, mercadotécnicamente lógica.

Pero severamente limitada, y con unos puntos de vista ridículos. ¿Referencias culturales incomprensibles? Tan incomprensibles como la Noche de Halloween o un partido de beisbol de esos en los que están perdiendo doscientos a cero, llega Robert Redford, batea, y ganan al equipo contrario. Por si no lo han descubierto todavía, parte del atractivo del Manga y el Anime consiste precisamente en su exotismo. Lo extraño jamás es aburrido, sino que excita la curiosidad. La postura acomodaticiamente cerrada que se propugna frente a la cultura extranjera no sólo es obtusa, sino también peligrosa (SOS Racismo, pero esta vez en serio). Menos mal que esta idea concreta no parece haber cuajado por estos pagos.

En cuanto a la violencia, el sexo y sus consecuencias, la "línea" moral, es curioso que siempre termine definida esa línea a partir de las sandeces de los **Voceros Milenarios** (ojalá los **Alegres Indiferentes** no lo fueran tanto). Si hay cabida para las "sesiones golfas" y para los ciclos Charles Bronson ("El Justiciero de la Ciudad", "El Justiciero Ajusticiado", etc...) en todas las televisiones de este país, también la hay para un Anime más sofisticado. Y por cierto, todavía no se ha quejado nadie de que cualquiera pueda comprar Crying Freeman en los kioskos (ni el Kiss Cómics, por otro lado). Todos los fanzines y correos de Manga españoles han tratado el tema en un momento u otro. La solución ya se ha propuesto muchas veces: separar claramente el material en cada categoría de "dureza" a la hora de su presentación. Pero los programadores de televisión conciben los dibujos animados como producto infantil, no como producto infantil y juvenil, mucho menos adulto, y bastante menos sólo juvenil, o sólo adulto, perdón, repetimos, punto uno (botellón, desembotellónate -JJ). Por lo tanto, sólo aceptarán comprar productos que se puedan encajar como infantiles.

Además, consideran al público infantil de dos formas, como borregos a adormilar o como borregos a trasquilar. En el primer caso, la programación infantil consiste en una fórmula hipnótica de desentendidos e indiscriminados productos, y si hay partido del Real Madrid (o toros -JJ), cortamos. En el segundo, lo mismo pero con más garra, erotismo al lado de Campeones, y tus padres al borde del **RockyHorrorShow**.

¿Hay excepciones? Sí, las hay, los que intentan teóricamente hacer una programación infantil de calidad. Pero dado el estigma que rodea a lo japonés por culpa de los

trasquiladores, comprarán única y exclusivamente americano de última hornada y europeo (los **Fruteros Modernos**, "ezpañó, cazi ná", sea estupendo o repugnante. De momento yo no lo veo muy estupendo que digamos) (DÓcón aún se agita, el maldito. Vuélvelo a pisar, ¿quieres? -JJ). Cuando la tendencia llegue a los **Alegres indiscriminados**, los **Magníficos Consistentes** y los **QuéHemosPuesto**, apaga y vámonos, Sayonara Nippon.

Resumiendo, que no hay realmente muchas perspectivas de una programación diferenciada y atenta a cada sector de la audiencia aficionada a la animación nipona (ni a la del resto del mundo, francamente), y que no nos extrañe que se produzca un retroceso, porque algunos signos hay. Sigamos.

Por parte de las editoriales, hay que reconocer que, de momento, la cosa marcha bien requetebién, si podemos calificar así una edición capaz de lo mejor y de lo más desastroso, como tanto conocen los seguidores del cómic de superhéroes ya sea en las obras de calidad o en las series más normalitas. Por parte de los exhibidores, como si el Anime no existiese, punto (lo de Oro Films no cuenta, pues se trata de una estrategia probablemente multimedia. Estoy hablando de poder ver "Omohide Poro Poro" ("Only Yesterday", "Tan sólo el Ayer", "Waiominí zri points" -JJ) en la multisala más cercana al centro de tu ciudad).

En cuanto a la distribución en vídeo, es prometedora, pero quizás los títulos son todavía demasiado según los gustos foráneos, un poquito estrechos, aunque se ve un esfuerzo por diferenciarse. Veremos si alguien más entra en el mercado pronto y se nota mayor diversidad (¡al hueso, al hueso! -JJ).

No es muy halagüeño. ¿Y se supone que hemos de conformarnos con este estado de cosas?

SINTESIS (mentira, no sabe -JJ)

¿Qué actitud en defensa de nuestros intereses cabe, pues? ¿En nombre de qué principio se puede exigir que se nos ofrezcan el Manga y el Anime en las condiciones que deseamos?

Desde luego, no podemos seguir insistiendo en nuestra condición de acérrimos aficionados *per se*, ya hemos visto la opinión que merece tal postura a los distribuidores. Es cierto que siempre hace falta la presión de un grupo más radical que haga de tirón de los más moderados: los cinéfilos truffautistas a los aficionados de la Era Fotogramas, las feministas radicales a los activos partidarios de la igualdad de derechos, etc. La acción de los radicales despierta a los moderados, y finalmente son estos los que se han de llevar y se llevan el gato al agua. Los radicales ya han agotado o están a punto de agotar sus recursos. Llega la hora de los moderados que conocen sus derechos y posibilidades. ¿Qué paradigma adoptar?

Es obvio. El de la defensa de los derechos del consumidor, de nuestros derechos como consumidores en el mercado de los medios de comunicación de masas.

Un Anime es una lata de sopa precocinada (...vale, una warholiana lata de sopa Campbell, ¿estáis satisfechos?) (sííi... creo -JJ), en cuya etiqueta pone una fecha de caducidad del producto, un peso de producto, una composición del producto, etc... por el que hemos pagado. Y no debemos dejar que se nos tome el pelo un ápice en uno sólo de esos factores, explícitos e implícitos. Hemos pagado por lo que el producto es, y si no, que nos devuelvan el dinero.

Tenemos todo el derecho del mundo de reclamar que un artículo se nos venda con toda la integridad que lo define. Los cortes son inaceptables, los doblajes descuidados son inaceptables (y los cuidados son muletas necesarias), las presentaciones desaliñadas son inaceptables. Y no, no hay que conformarse. Conformarse sólo lleva a dar cancha. Nos hemos conformado a que las privadas corten los títulos de crédito finales de las películas de imagen real, y TVE ya está empezando a hacer lo mismo.

Prepárate para la mutación. Es la nueva raza del **Consumidor Salvaje Del Caribe, el Juicio Final**. Sigue quejándote, pero que no parezca que lo haces por pasión hacia el Manga (¿ah, no? Vaya, no sé si esto es un buen consejo), sino por tu santa indignación debido a que te han tratado mal como comprador de su mercancía. Ponte hecho un GomaEspumero "obelisco" y que sientan tu furia marujona cual trifulca de supermercado ("sunescán daluna buso"). A quien corresponda. Dale duro. Se van a enterar, ja, ja. ¡Juaá, jua jua! (Socorro, no se me ocurre cómo seguir) (¡mejor! -JJ).

Y recuerda, digan lo que digan, Macek o quien sea...

El cliente siempre tiene razón.

PROTESIS

¿Y para decir todo esto hacía falta tanta tontería y tanta etiqueta presuntuosa en negrita? ¿No es todo muy **Epatán Molador**? ¿No es todo muy una enorme sarta de sandeces? (¡¿ééého?!, ¡¿ééého?! -JJ).

Por supuesto (¿euh? -JJ). Precisamente. Para ilustrar el punto de que cualquier tontorrón desenfrenado (como *moi*), con pocas ganas que eche en el asador, puede ser también **Epatán**. **Epatán** de "hepático", "hepático" como de patada en el hígado, patada en el hígado como este texto. Que os haya sido leve

(y si esta noche soñáis que sois Han Solo e intentáis impedir que la Estrella de la Tele5 destruya Animeraan... Que La Fuerza Os Acompañe. Y si viene también Goku, mejor -JJ).

Juan Gómez Martín



El jovencito Gomezstein, poniendo cara de bueno mientras planeaba cómo engañarme y convertir su pequeño comentario en un larguíiisimo (y divertidíiisimo) artículo

EPILOGO

"¡Igor! ¿Qué haces tu aquí? ¿Qué llevas en la...? ¡Oh! Por favor, sabes que odio las inyecciones..."

"¡Hale, hale! Ponga el brazo... Así, eso es... Muy bien. Fraulein Blujen (sonido de relincho de caballo a lo lejos), ya puede decirles a los del sanatorio que suban a llevárselo."

El jovencito Gomezstein

(Gracias, Igor, muchacho. Toma, lo que acordamos. Cómprate algo bonito. -JJ)



つばさ
CAPTAIN
TSUBASA
Powered-
Team Mem
JAPAN'S BEST
SOCCER PLAYER
Tsubasa
Ozora
大空翼
おおぞら
つばさ
1
2
HALF OF NANK
GOLDEN COMB
岬太郎
みさき
たろう
DRIVE SHOOT MASTER
Roberto
Hongo
DRIVE SHOOT

N

A

up

bers

ATSU'S



Taro Misaki



NEO TIGER SHOT MASTER

Kojiro Hyuga

TSUBASA'S GIRL-FRIEND

Sanae Nakazawa



JAPAN'S BEST GOAL KEEPER

Genzo Wakabayashi

Art Works & Design

Luis Alís

ありす

DRAGON BALL Z II



BANDAI
Consola: Super Nintendo
LUCHA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº fases: varían según hayas jugado
Personajes a elegir: 10
Continuaciones: infinitas (3 oportunidades para luchar con Son Goku)
Niveles de dificultad: 4
Vidas: 1 combate (o ganas, o pierdes)

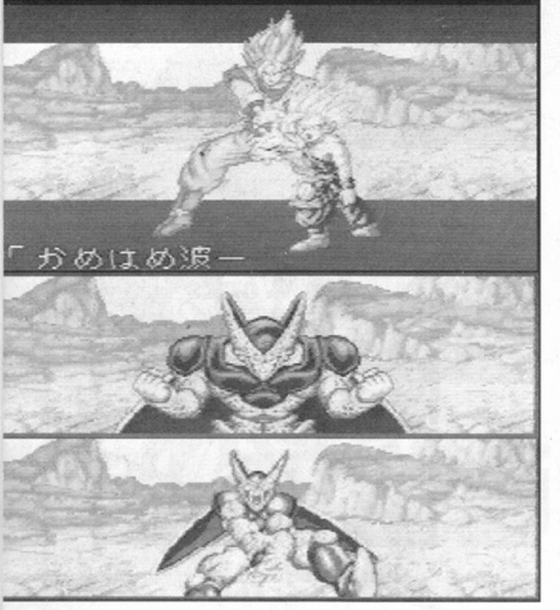
Este año las casas de videojuegos parece que nos lo quieran hacer empezar con buen pie, y Bandai nos lo demuestra sacando la tercera parte del videojuego de nuestra serie preferida (o por lo menos la mía). Me refiero, cómo no, al Dragon Ball Z II (que es la segunda parte del juego de lucha, porque el primero que sacaron era de rol), en el cual podremos llevar a los personajes de la misma, pero antes de contaros nada os he de aclarar una cosa: en esta versión no se sigue la historia de la serie como en las anteriores, sino que los programadores han mezclado un poco de historia de la serie y luego han empezado a incluir personajes de las películas como si de una OVA se tratase, y además según con qué personajes juguemos nos saldrá un final diferente o personajes nuevos, cosa que en el anterior no pasaba.

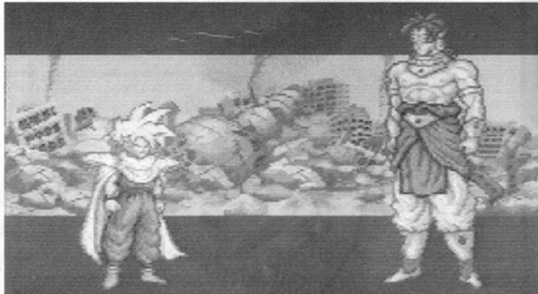
Al empezar a jugar nos encontramos con cuatro opciones: jugar en Modo Historia, Menú de músicas, dificultades, etc, Modo Versus, o Torneo de las Artes Marciales. El juego sigue el mismo sistema de lucha que la versión anterior con el Split Screen incluido, que hace que se divida la pantalla por la mitad cuando los contrincantes se alejan, de tal manera que podemos recorrernos el escenario con toda libertad sin tener que depender del contrincante para nada. El scanner que aparecía en la parte superior de la pantalla también ha sido mejorado de tal manera que lo que se mueven ya no son puntos de colores sino muñecos super reducidos que hacen los mismos movimientos que los nuestros. Los personajes también han sido mejorados y son mucho más grandes, y han sido realizados con todo lujo de detalles, que era una de las cosas que le faltaba a este programa. Otro de los aspectos que ha mejorado son los rayos Kamehameha de Son Goku o Final Flash de Vegeta, que además de ser mucho más espectaculares y grandes los podemos realizar en diagonal hacia arriba, diagonal hacia abajo o hacia delante, dependiendo de dónde se encuentre nuestro adversario, y contraatacar con otro rayo, produciéndose un choque brutal. Los golpes de los jugadores también han cambiado y están mejor realizados. Así pues, Vegeta tiene un golpe nuevo consistente en una barrera de energía y Célula puede hacer el Taiyo-Ken (para algunos, Mos del Sol -JJ), y todos tienen golpes escondidos que no ponen en las instrucciones (¡qué canallas! -JJ).





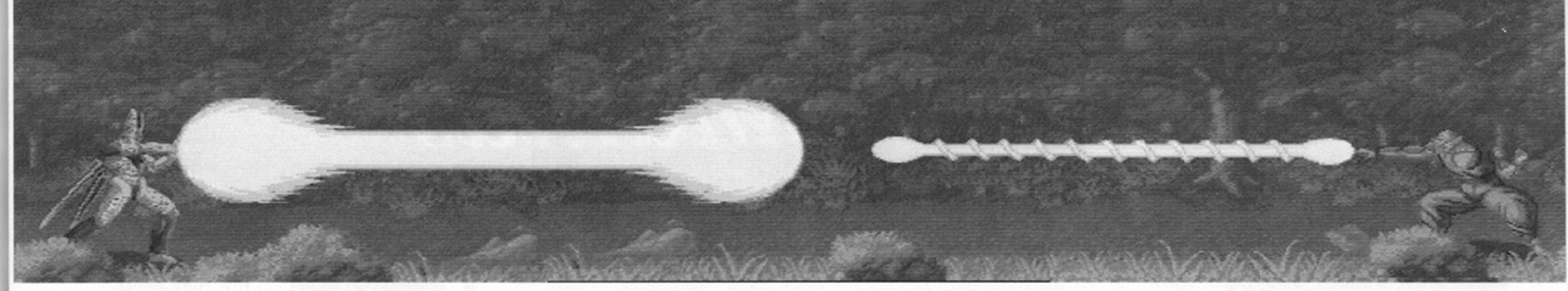
Una cosa de la que no se puede hablar bien es de las músicas del juego. Si en la primera parte no tenían nada que ver con las de la serie pero la mayoría eran geniales, éstas son bastante mediocres, y sólo en algunos momentos llegan a estar a la altura de las del anterior (excepto unas que salen en el modo torneo, que son muy malas). En cuanto a los efectos de sonido, los han variado un poco, pero por lo general son iguales a los de la anterior versión.





En definitiva, el juego está muy bien hecho y es el mejor que he visto para Super nintendo basado en anime, pero según mi opinión es mucho más jugable y adictivo el Street Fighter II Turbo, ya que en el DragonBall Z II se emplean mucho más los rayos-super-bestiales-que-lo-desintegran-todo, mientras que el Street Fighter se basa más en combates cuerpo a cuerpo y menos en golpes especiales (eso no quiere



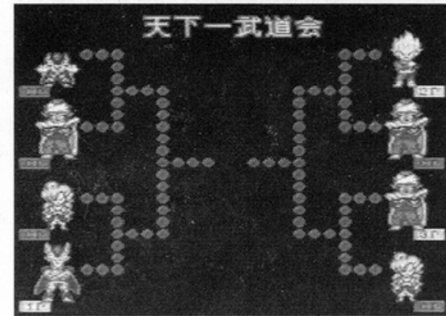


decir que no me guste). Pero sin embargo lo que más me ha gustado es que han sido originales a la hora de crear la técnica de lucha del juego y seguir una que fuese fiel a la del manga y no una copia de otros juegos.

Modo historia: Al empezar el modo historia podremos elegir entre jugar con Son Gohan, Vegeta, Piccolo y Trunks, pero el combate final contra Son Goku sólo lo podremos hacer si escojemos a Son Gohan. Una de las novedades que tiene este juego es que el modo historia es una especie de mezcla de juego de rol y lucha, es decir, los combates los haremos como siempre, pero entre combate y combate aparecerán los personajes de la serie y hablaremos con ellos, y así nos iran saliendo diferentes opciones con lo que irán variando los combates, cómo y contra quién los hagamos. Unas veces podremos ir a luchar contra Vegeta o bien entrenar con Piccolo, y otras podremos entrenarnos con una réplica nuestra que nos habrá hecho Popo. Con ello también irán variando los finales, pero si lo que queréis es que os salga Son Goku al final, tenéis que hacer lo siguiente: escoger a Son Gohan como personaje y dejaos perder el primer combate contra Célula (en nivel 4º de dificultad, por supuesto) para que así os salga un Celulita; eliminadlo y a continuación volveréis a luchar contra Célula, al que tendréis que vencer, y después os daran a elegir entre luchar con Vegeta o entrenar con Piccolo; deberéis luchar primero con Piccolo y luego con Vegeta; luego aparecerá Trunks, y después de derrotarlo aparecerán Zangia y BoJack (personajes de la última película -JJ) que os presentarán varias opciones; escoged ir a las estaciones y así lucharéis otra vez contra un celulita, y después de eliminarlo volverán a aparecer Zangia y BoJack y deberéis luchar contra ellos; si todo os ha salido bien, aparecerá Brory (el Superguerrero Milenario del penúltimo film -JJ) y os dará tres oportunidades para que le ganéis; si no lo hacéis en esas tres oportunidades no podréis luchar contra Songoku ni ver su final, pero si lo conseguís sin perder un sólo combate asistiréis a un final alucinante.

Menú: El menú es muy parecido al de la anterior versión. Podemos elegir el nivel de dificultad para el modo historia, escuchar las músicas, oir sonidos de los efectos especiales del juego, redefinir el teclado, si queremos rayos especiales automáticos, velocidad, etc...

Modo versus: En modo versus podremos elegir si queremos luchar contra la consola o contra un jugador. Luego podremos elegir nuestro personaje y el de nuestro contrincante de entre ocho (a menos que hayáis hecho el truco para poder cogerlos a todos): Son Goku, Son Gohan, Vegeta, Trunks, Piccolo, Célula perfecto, mini-Célula, Zangia, BoJack y Brory (podréis llevar los dos al mismo) y el escenario en el que queréis luchar, desde desiertos con ventisca o sin ventisca hasta sitios helados con plena tormenta de nieve y sin tormenta, sin olvidar el torneo de las artes marciales, bosques de día, de noche, debajo del mar, etc. También la música que queráis (o que no haya), la cantidad de vida y de energía que queréis tener, si queréis hacer los rayos especiales automática o manualmente, etc... o sea, que por opciones que no falten.



Torneo de las artes marciales: En esta modalidad podremos jugar hasta ocho personas a la vez (nota curiosa es que cuando vamos a seleccionar los personajes aparecen todos super deformeds) y siempre se realizan los combates en el mismo escenario, en el torneo de las artes marciales, en el cual podemos elegir por ejemplo tres personas y todos los demás personajes que los lleve la consola. En cada combate iremos eliminando gente exactamente igual que en el torneo de la serie. En el último combate el fondo cambia y se hace más oscuro, y al final nos saldrá el árbitro de la serie diciendo quién ha sido el ganador, cosa que no ocurría en la anterior versión.

Micky *94*

MANGA TRUCO



Para poder jugar con Son Goku y el Super Guerrero Milenario en modo versus y en modo torneo, cuando aparezcan las manos de Son Gohan que se acercan al palacio de Dios tienes que presionar las teclas **arriba**, **X**, **abajo**, **B**, **L**, **Y**, **R** y **A**. A continuación oirás un sonido indicando que el truco se ha realizado.

Y si no sabéis los golpes especiales para parar los rayos, aquí os los damos de regalo.

- **Barrera de energia: adelante**, **atrás**, **adelante** y **B**.
- **Pararlo con las manos: abajo**, **diagonal abajo-atrás**, **atrás** y **B**.
- **Contraatacarlo con otro rayo: abajo**, **diagonal abajo-atrás**, **atrás**, **adelante** y **B**.
- **Cubrirse: atrás** y **B**.

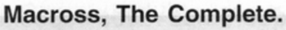
Y para reaccionar cuando te han cogido y te han lanzado al aire, tienes que presionar **adelante**, **atrás**, **adelante** y **patada** muy rápidamente.

AniMelomanías

No sé si mi impresión es muy correcta, pero creo que la Banda Sonora Original de la saga de Macross es, a la vez, un momento de transición y un punto y aparte en la historia de las BSOs. Un momento de transición entre aquellas músicas tan embarazosas del pasado, el viejo estilo de la trompeta estridentemente romántica y el tarareo femenino acompañante, especie de versión exagerada de unos mal (o quizá demasiado bien) entendidos temas de Morricone para los Spaghetti-Western, y la modernidad y efectividad actual. Más que nada, que el Anime también es producto de su tiempo en lo musical, aunque parece que, precisamente, Japón, sobre todo en lo que respecta al Pop y el Rock, lleva, simultáneamente a lo más último de lo último, un cuidadoso y constructivo retraso característico de cinco o siete años, afortunadamente para mí, aunque éste es otro asunto. Macross estaría a caballo entre dos épocas, pues, pero además alcanza un nivel de densidad, coherencia, calidad y monumentalidad que la situa aparte de las demás.

La Banda Sonora Original de Macross no tiene nada que ver con lo que hemos podido escuchar en la serie Robotech. Aunque he de admitir que el remodelado por parte de Harmony Gold de las series originales en la trilogía que todos conocemos es brillante y muy satisfactorio, no estoy de acuerdo con que se confeccionase toda una nueva BSO para sustituir a la antigua. No. Corrección. He de estarlo, porque no es sólo que se haya variado la historia de la serie: también se ha redefinido su personalidad, y la música es, en gran parte, quien la determina.

Será mejor que explique todo esto sobre la marcha.



Macross, The Complete.
Referencia: Victor VICL-40031-33 (1992.3.21)
Precio: 7.500 Yen
Desglose y Duración:
Pack de tres discos.
CD nº 1: 45 pistas, 77:19.
CD nº 2: 25 pistas, 77:07.
CD nº 3: 45 pistas, 75:38.

MACROSS
THE COMPLETE



Contenidos en una de esas cajas de triple o cuádruple capacidad tan habituales en las colecciones de calidad de música clásica, estos tres Discos Compactos, acompañados de su libreto de letras de canciones y referencias de la saga, compendian toda la música de BSO de la serie "Macross" y la película "Macross: Love, Do You Remember?", así como algunos temas nuevos aparecidos en el vídeo musical "FLASHBACK 2012" y en otros CDs creados como "merchandising" derivado de la serie (Miss D.J. y demás). Como habréis visto, los discos han sido aprovechados al máximo, y constituyen el arma definitiva de todo fan de la serie.

La distribución de los temas es más o menos como sigue:

En el primer CD se hayan los temas de la BSO de la serie de televisión, varios de los cuales son comunes con los del film posterior. No voy a entrar a hacer una descripción tema a tema porque no quiero empujar a JavHunter a la vida contemplativa y religiosa lejos del mundo material y pecaminoso (además, me sorprendería que el canto gregoriano fuera una de sus aptitudes) (y sin embargo lo és, rabia rabiña -JJ). Reseñar, eso sí, unos pocos. El más obvio, el tema del genérico de apertura, versión larga, con una voz masculina y típicamente vibrante (al borde del gorgorito operístico, nada inhabitual) cantando una melodía ciertamente pegadiza y rica en giros para lo que es su papel. Los más deseados... pues sí: están todos los temas de Linn Minmei que aparecieron en la serie. Pero éste es un punto en que pararse.

Ante todo, advertir que, en su mayor parte, no se trata de música pop *per se*, sino más bien música melódica. La clase de música de corte íntimo que, tal como aparece en la serie, luce más en una actuación en directo ante el público.

La voz de Minmei, en Macross, no tiene absolutamente nada que ver con la voz aparecida en Robotech (me refiero, claro está, a la que suena en las canciones). Y por otro lado, tampoco las canciones tienen nada que ver entre las dos versiones de la serie. La Minmei de Macross es una voz muy niña, muy candorosa y frágil, especialmente adecuada en la mayor parte de las baladas y melodías de tiempos medios en las que aparece, y capaz de sostener el entusiasmo juvenil pícaro e inocente en las canciones más animadas y veloces. Una voz coherente con el inesperado papel de "Idol Singer" que adopta el personaje de la historia. Una voz prestada por Mari Iijima. Como digo siempre, no hay que confundir lo sencillo con lo simple: es un ejercicio francamente interesante el escuchar a Iijima matizar cuidadosamente ese agudo tono de niña/mujer dentro de unos límites de expresión más bien estrechos, y con la dificultad adicional de que la voz de Minmei es forzada, no la natural de la cantante de doblaje.

Las canciones de Minmei son, cuando lentas, muy cándidas, tradicionales y sin complicaciones, y frescas y algo intrincadas en los tiempos más rápidos. Requieren atención para disfrutarlas, pues así, de corrida, (supongo que querrás decir "de corrido"... ¿verdad? -JJ) resultan demasiado uniformes, y ésto es una falsa impresión. Las instrumentaciones son muy orquestales, dando grosor a la sencilla textura de fondo, y dejando para el primer plano, por ejemplo, a las guitarras eléctricas con *slide*, lánguidas y comedidas. La voz humana es la protagonista, y siempre dispone de buen espacio en el despliegue de sonidos. Por lo demás, la estructura de los temas es a menudo peculiar, con estribillos breves a veces o bastante complica-

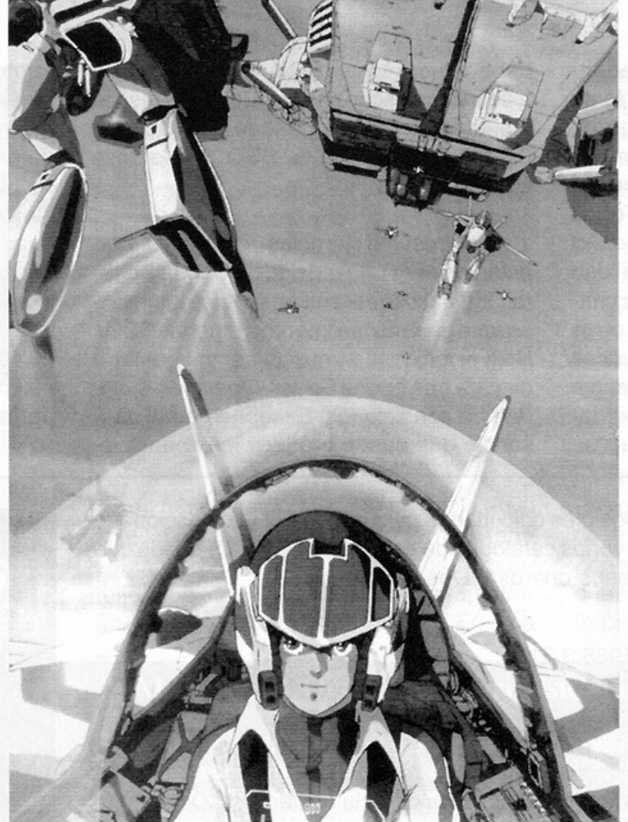
dos en otros, y muy cortos en ocasiones por claras necesidades de montaje de las secuencias.

Y la BSO en sí, la música de fondo... Empezamos porque el *leit motiv* de esta serie, por poneros un ejemplo, estaría más cerca de las variaciones orquestales del "We Will Win" (la canción de Minmei en el combate final) de la primera parte de Robotech que de la fanfarria de los títulos de crédito de esta versión norteamericana. Casi lo más curioso es que el tema del genérico no interviene en él para nada (y para muy poco en el resto de los CDs de la caja). El tema central, cuyas variaciones inundan esta BSO, es, en su presentación original, lento, basado en un cierto pesar de desarrollo esperanzado, pero maleable en los parámetros de ritmo y estado de ánimo (y después de decir algo así, se queda más ancho que largo -JJ).

La utilización de la orquesta tradicional, combinada sin solución de continuidad con los instrumentos eléctricos modernos, es magistral. En todo momento, independientemente de que el tema sea de una sencillez rozando la nimiedad o de una organización triunfalmente compleja, te encuentras con ese grosor del sonido o esa textura característica que le da esa emoción. Las cuerdas y los vientos metales poseen esa reverberación especial que sugiere a un ejército de instrumentistas en un enorme salón de conciertos. Independientemente de la técnica empleada, la impresión es de enorme riqueza y poderío. En los temas más delicados y enfocados a la emoción, se logra una emotividad muy real y emocionante, pero sin desbordar ni exagerar, justamente subrayada, en suma. En los más agresivos, sobre todo para las escenas de combate, la situación se vuelve exultante y estimulante. Y, sobre todo, esos juegos de guitarra tan acertados coronando la escalada orquestal, al borde de Jazz y del viejo Pop-Rock de principios de los 80, perfectamente integrados.

Estoy dando la impresión de que todos los instrumentales de esta BSO son aplastantes mastodontes orquestales. No es así: hay muchos temas ligeros y circunstanciales, un momento de tensa inquietud por aquí, otro de soledad autocompasiva por allá, ese bienhumorado aire brasileño, esos momentos de diversión nocturna en la ciudad...

Pero sí hemos de reconocer una cosa en términos globales. Los temas principales de los que se derivan la mayoría de los desarrollos son muy escasos, apenas unos cuatro o cinco. Ésto podría no importar en una BSO de John Williams para un "Parque Jurásico" o un "E.T.", pero en un producto tan masivo como Macross sí resulta algo parco. El interés está, pues, en la estructura de esos desarrollos, y no en buscar novedades temáticas.



La pequeña joya del CD. Son sólo unos segundos en la película, cuando Hikaru y Misa encaran a Claudia y ésta les pregunta por la muerte de Roy Fokker, pero son los segundos más serena y hondamente tristes de toda la música de Anime que he conseguido escuchar hasta ahora.

Es un buen momento para contrastar Macross con Robotech. La diferencia fundamental estriba en el carácter general de la BSO de Robotech, más estridente y nerviosa, y con unas orquestaciones menos ricas, incluyendo una recurrencia a la batería sintética más bien molesta. Curiosamente, lo que menos me gustaba en Robotech era el tema del genérico, demasiado seco y frío en cierta forma (aunque esta apreciación es muy subjetiva, pues a mucha gente que conozco le encanta). En cambio, sus variaciones eran muy interesantes. Las canciones de Minmei se resentían de cierto desaliño, o una falta de "cuerpo" (más subjetividad, estoy de acuerdo). En general, parecía una música que guardaba un pelín las distancias con la narración, mirando en retrospectiva. En fin, allá yo. A favor de esta BSO, decir que había más riqueza de motivos principales reconocibles, buenos desarrollos, y que el "We Will Win" de Minmei, tanto el original como sus variaciones, es uno de mis favoritos.

Pasemos al segundo CD. Este disco contiene los temas orquestales exclusivos de la película "Macross: Love, Do You Remember?", dos temas de Minmei y las versiones Karaoke (música y coros solamente) de las canciones de Minmei.

El tema de apertura de la película y el CD es una versión de carácter inicialmente bastante agorero del motivo central de la serie. Este film adopta un tono realmente oscuro y, digamos, endurecido, y el montaje musical es acorde. Los nuevos temas orquestales apenas se distancian de los de la serie: algunos sonidos nuevos por aquí, algún refinamiento estructural por allá... es totalmente coherente con lo oído en el primer CD. Teniendo en cuenta que varios temas de la serie eran utilizados en la película, y que la impresión que respira esta BSO es, principalmente, de sólida unidad y coherencia en lo musical, no es de extrañar que haya más de lo mismo, y muchas gracias.

Los nuevos temas de Minmei, las joyas del CD. Un nuevo tema para la batalla final. En la película es absolutamente genial, creando el conjunto imagen-sonido-efectos-acción un todo pleno de confianza, determinación y ese especial nerviosismo ante el jugarse la vida sabiendo que no se está solo sino rodeado de los amigos, partícipes en el empeño. En el disco, descubres que está quizás algo excesivamente ligero de grosor en ciertas secciones, los instrumentos siendo demasiado brillantes, pero la alternancia entre éstas y sus conclusiones, más potentes, son un realce en vez de una desventaja. Es una canción ciertamente emocionante, y muy bonita. La segunda corresponde a los títulos de crédito finales. Sintetizadores, guitarras y batería, y los coros femeninos más fantásticos que haya oído en una canción de Anime, en el tema de Mimmei más potente de todo el artículo. Sin embargo, me había acostumbrado a escucharlo en su versión Karaoke (que es como suena en el film), y no termino de estar a gusto con la lírica de Minmei: está dispuesta un poco como de circunstancia. Por lo demás, genial.

Las versiones Karaoke. Mira tú por dónde, y este último tema que acabo de comentar es el que no está en Karaoke, cuando es el que más necesitaba en ese formato. Además de servir para montarte una juerga con las amistades y dejar con la mosca en la oreja al dueño del bar que os permita poner el CD en su equipo Karaoke, vienen muy bien para estudiar la estructura instrumental y musical de los temas de Minmei.

Último CD. Dividido en dos partes. La primera, "Macross Other Vocal Collection", consiste en una serie de temas de Minmei, unos ya escuchados en el primer CD, otros aparecidos por lo visto en esos CDs de "merchandising" mencionados antes, y algún tema del vídeo "FLASHBACK 2012". Dos o tres sorpresas, como escuchar a Mari Iijima abandonar la niñez de Minmei en un par de temas, adoptando un tono más grave y más suyo; oírla declamar sobre la música de uno de los temas vocales más representativos de la serie; o esa canción de instrumentación tan peculiar e indefinible, como si las notas cayeran de un sueño. Por lo general, los temas son más complejos e interesantes.

La segunda parte es, sorprendentemente, de lo más atractiva, casi tanto como todo lo anterior junto. Consiste en toda una miscelánea de breves temas instrumentales, que olvida la obsesión por el motivo central de la BSO y explora otros caminos temáticos y emotivos, desde el suspense Hitchcockiano hasta la fatalidad apocalíptica. Gran variedad, incluso cuando se trata de lo ya trillado en los otros CDs, y, sobre todo, el relleno de los huecos que uno hallaba en lo anterior, fragmentos musicales de la película que uno recordaba y no encontraba. Es posible que se deba a que la organización de los temas en este trío de discos se ciña a la de los discos editados con anterioridad (este "Pack" es del 92, y los discos de BSO de Macross son del 85-86).

Por resumir (gracias -JJ), decir que estamos ante una música de Banda Sonora Original densa, sólida, precisa e inmensa, que ganaría fácilmente a muchas BSOs Hollywoodienses (música así me gustaría oir para una buena Space-Opera) en igualdad de condiciones. Exceptuando el cansancio que puede producir lo exhaustivo, agotador y un tanto monótono de 115 temas, muchos de ellos basados en unos mismos motivos musicales y todos quizás demasiado coherentes (que no iguales), no puedo dejar de recomendárosla. Es el elemento perfecto en tu biblioteca de Manga y Anime, tanto si eres aficionado a la saga de Macross como si no. Si tienes inquietudes musicales, sobre todo en cuanto a la composición, aquí tienes un material de estudio excepcional, y si buscas estimular tu imaginación, es el vehículo perfecto.

Ahora bien, dado el precio o las posibles dificultades para conseguir la colección (no debería haberlas: está anunciada en varios catálogos de tiendas de EE.UU.), puede que prefiráis abordar una adquisición menos onerosa. Dos propuestas:



Macross BGM
Referencia: Victor VDR-1116 (1986.3.31).
Precio: 3.008 Yen
Desglose: 43 pistas.
Duración: 71:24.

Este CD contiene únicamente los temas instrumentales incluidos en los CDs primero y segundo del "Pack" anterior, y es más que suficiente para adquirir el sentimiento que posee la serie Macross original y la película. En términos de rendimiento/precio (sobre todo, precio final de adquisición desde España) es la compra más razonable para un presupuesto pequeño. Pero claro, falta Minmei. Ello puede solucionarse con la segunda proposición:



Miss D.J.
Referencia: Victor VDR-1117 (1986.3.31).
Precio: 3.008 Yen.
Desglose: 6 pistas.
Duración: 60:37.

Éste es un CD muy curioso. ¿Os acordáis de cuando, en la serie "Idol Singer Eriko", la chica protagonista hacía un programa de radio en directo con llamadas, en la que el locutor la entrevistaba y se iban poniendo sus éxitos discográficos entre las preguntas y las llamadas? Pues de eso se trata exactamente, de Minmei haciendo un programa de radio en directo. Lo que significa ésto es que tendréis a Minmei charlando (¡atención, estudiantes de japonés!), y pisando un poco con su voz los principios y finales de sus temas, al más puro estilo de Los 40 Imperdonables. Como curiosidad, Minmei canta algunos temas en inglés: el "Yesterday" de los Beatles, el "Blowin' in the Wind" de Bob Dylan, el "Lili Marlene" de... ¿Marta Sánchez? ("a ver, decidle a Gómez que se pase por mi despacho") (no podrá, acabo de romperle las piernas -JJ). El disco se divide en dos bloques de unos veintitantos minutos (cada uno -JJ) con todo lo que os he descrito y un tercero consistente en una pequeña miscelánea de temas instrumentales de la BSO de la serie. Podría ser, por lo tanto, la compra inicial ideal, pero me da miedo que la parte del programa imaginario se os haga pesada. Es por eso que antes os recomendaría los otros.



Ahora, una referencia para los amantes de la encarnación norteamericana de Macross, que creo que lo somos todos, tiquismiquis aparte. En un esfuerzo conjunto entre Carl Macek, el cerebro tras la operación Robotech, y US Renditions, una división de proyectos especiales de Books Nippan, se produjo la edición del primer "Anime BGM" americano, que fue un completo éxito. Esta primera edición en disco y cassette contenía una selección de los temas de la trilogía, y apareció alrededor de 1987-88. Dado que los fans querían más y pedían un segundo volumen, se decidió apostar por el formato Compact Disc, remasterizar digitalmente los temas ya publicados y añadir varias pistas más, incluyendo versiones extendidas de los temas y música de la tristemente abortada operación "Robotech: The Sentinels" (o Robotech II). No puedo entrar a comentar a fondo este CD porque no he podido escucharlo (ninguno de la peña de MangaZone ha podido conseguirlo todavía, y se supone que está descatalogado). Aunque suelo acordarme bien de la música de las series, no he podido seguir la actual reemisión de Robotech, así que mi recuerdo es demasiado general como para poder ser mínimamente preciso, aunque la impresión era muy favorable, con matices.

Robotech Perfect Collection
Referencia: US Renditions SDF-CD1.
Precio: $16.95.
Desglose: 23 pistas.
Duración: 52:57.

Por ello, os dejo la referencia, y lo emplazamos para un futuro MangaZone.
Saludos a todos los adictos a la ProtoCultura.

Juan Gómez Martín



En la industria musical japonesa, el Pop-Rock sigue exactamente los mismos patrones que cualquier otra rama de la economía del consumo masivo: usar, gastar y tirar. El fenómeno de las "Idol Singers" consiste en un pequeño drama de dos o a lo sumo tres años, en los que la discográfica escoge a una muchacha debidamente agraciada, la entrena en canto, postura, baile y dulzura, la convierte en el centro de atención de los medios de comunicación a base de fuerza bruta promocional, y exprime la naranja hasta que ya no da más de sí. A partir de entonces, chica nueva, y vuelta a empezar.

Algunas logran afianzar un ancla en el lecho musical japonés, sobrevivir a la tempestad de ilusiones y espejismos, y mantenerse a flote una vez pasada esa extraña locura de cuento de hadas. En una industria en la que la permanencia es tan difícil, se producen las excepciones. Mari Iijima, la voz de Linn Minmei en "Macross", es una de ellas. De cantante de doblaje a Idol Singer, y de Idol Singer a compositora y cantante de sus propios temas, una de las pocas artistas musicales de Japón que ha logrado la legitimidad en su profesión.

De momento nos es difícil hacer un comentario sistemático de su biografía musical. Todo lo más que podemos hacer de momento es bucear entre algunos de los archivos de INTERNET que nos cedió amablemente **Manuel Castro**, uno de nuestros lectores, y de lo comentado en el Protoculture Addicts #21. Estad atentos, de todas maneras, a próximos MangaZones, donde se intentará abordar, aunque sea de manera puntual, el mundillo del Pop y el Rock del país del sol naciente.

Mari Iijima. Discografía (provisional)

Rose. Victor VDR-6 (1984.4.25).
Blanche (Iijima Mari 2). Victor VDR-20 (1984).
Super Best. Victor VDR-51 (1984.12.5).
Midori. Victor VDR-1004 (1985.12.5).
Kimono Stereo. Victor VDR-1110 (1985.12.5).
Best Spiel. Victor VDR-1283 (1986.9.5).
Song Memory. Victor VDR-1280 (1986.10.21).
Coquettish Blue. Moon Records 32XM-39 (1987.6.5).
Miss Lemon. Moon Records 32XM-71 (1988.4.10).
Starlight, Moonshadow - Original Song Book. Victor VDR-5007 (1985.7.21).
Gold. Victor VDR-5254 (1988.10.21).
My Heart In Red. Moon Records 32XM-89 (1989.5.10).
Super: Mari Iijima. Victor VDR-1283.
Gold Iijima Mari Best Takes. Victor VDR-1450.
For Lovers Only. Moon Records AMCM-4069.
It's a Love Thing. Moon Records AMCM-4079 (1990.9.26).
Something Special: Mari Iijima Live 90. Moon Records AMCM-4091.
Believe. Moon Records.
CD File. Victor.
Christmas Song. Moon Records CD-S.
Merry Christmas, Melody. Moon Records AMCM-4148 (1992.11.10).
...Y su último disco, calentito recién salido del horno:
Different Worlds. Moon Records AMCM-4181.

Nuestro saludo a una de las heroínas del Anime y a una veterana del mundo de la canción. Con ustedes... ¡Mari Iijima!

Juan Gómez Martín

Siguiendo con las recomendaciones a la hora de adquirir música de Bandas Sonoras Originales de Anime, caemos en una contradicción, y es que se me hace muy cuesta arriba recomendar a esta gente.

Laser Perceptions es una empresa californiana que vende, resumiendo, "todo láser". Es decir, LaserDiscos de OVAs y otros, CDs de música de videojuegos y CDs de Anime (y relacionados, como CDs de artistas del mundillo del Anime interpretando Pop/Rock propio o ensayos orquestales).

Su catálogo es muy amplio, contando con productos de los que Nikaku Animart carece, como, por ejemplo, las BSO de "Windaria", "Angel's Egg", etc. Los precios son una pizca más caros que en Nikaku, pero se mantienen en el mismo margen habitual de 15-40 dólares. Trabajan con Fax y las principales tarjetas de crédito (no me resisto a indicar ésto: existe un libro de la editorial Página Uno, sobre compra de productos para Macintosh, cuyo título es, precisamente, "FAXIVISA", en que se explica cómo manejárselas en las compras y reclamaciones a empresas extranjeras de distribución), y sirven mediante servicio de mensajería internacional (los "couriers" Federal Express y United Parcel Service) o por correo ordinario.

Pegas: gordas. Esa gente parece que se les ha comido la lengua el gato (o el fax). Es decir, que yo hice mi primer pedido de CDs a Laser Perceptions, Una Odisea del Espacio (no se pierdan el próximo estreno del film "I Was a Teenage Anime BGM CD Buyer", de Roger Corman), y fue algo así como ésto:

Odisea Uno: mando un fax preguntando por su catálogo y por el significado de términos como "Image Album", "Drama Album" y demás que plagaban su publicidad en un ejemplar del magazine V.Max. Al mes me llega el catálogo de marras por correo, pero ninguna aclaración. Selecciono mis títulos y mando otro fax, preguntando por si esos títulos, dado el lío ese de "drama", "Image", etc., son lo que creo que son. No hay respuesta. Al final, decido jugármela, y mando un tercer fax con el pedido.

Odisea Dos: al mes o dos de hacer el pedido, me llega una caja con apenas un tercio de los CDs, sin más explicaciones. Para entonces ya había empezado a adquirir otras cosas a Nikaku, así que pensé que podía haber habido un conflicto en el pago. Mandé faxes con explicaciones y preguntas, sin respuesta de nuevo, así que reemplacé los huecos del pedido a través de Nikaku Animart. Pasan unos cinco o seis meses...

Odisea Tres: de repente, llega un paquete con dos CDs más del pedido original. Genial, ahora resulta que tengo "repes". Lo mismo se repite a los dos meses siguientes. Intenté cancelar un previsible envío final pidiendo una sustitución de los títulos que les quedaría por enviar por otros, y el resultado fue que no se me envió nada más, faxes explicativos incluidos.

Luego me entero, por un comentario en INTERNET, que Laser Perceptions tiene fama de ser más lento que el caballo del malo (aunque apetecible, a pesar de ello, dado el material con que cuentan). ¡Vida esta!

Conclusiones: si tratáis con esta gente, esperad esos retrasos. Mandan las cosas, pero tardan. Eso sí, cuidado con la tarjeta de crédito, en el siguiente sentido: cargan los envíos cuando los mandan, no cuando haces el pedido. Ésto, que en principio es más seguro para ti, puede volverse en tu contra si no eres cuidadoso. Si tu límite de crédito es bajo, podrías encontrarte con que un cargo repentino de Laser Perceptions, añadido al que has generado confiadamente ese mes, supera ese límite. Pueden marearse vuestras previsiones si no hacéis hueco a una posible intervención sorpresa.

OPINION

En esta ocasión publicamos una carta que nos han enviado nuestras amigas de Sevilla Ana y Vicky, en la que creo entender exponen una protesta (y justificada) por el trato que hacia los personajes femeninos se hace en ésta y otras publicaciones.

No somos machistas. Y ésta es una afirmación categórica de intenciones. Lo que no podemos evitar es resaltar algunos detalles que desde luego por sí mismos son ya bastante evidentes. Nos alegra mucho observar que nuestros lectores no son exclusivamente del sexo masculino, pero lo que sí es cierto es que sí lo son en su mayoría.

Pero debéis entender que nuestros articulistas son chicos, que no es que no sepan hablar de las caraterísticas tanto emocionales como físicas de los personajes masculinos del mundo del manga y del anime, sino que creo que se sienten más atraídos a hablar de chicas que de chicos.

De todas formas captamos el mensaje y prometemos a nuestras lectoras que intentaremos tratar en igualdad de condiciones tanto a los personajes maculinos como a los femeninos.



Esta carta quiere rendir un tributo a los personajes masculinos de manga, después de ver, en el artículo del MangaZone nº 8, sobre las Bishojo, como describían a las pobres. Según palabras textuales: "no podrías darle un beso sin desmayarte", "movimientos felinos","tipito de portada de Cosmo", "unas piernas de caerse de espaldas", "pechos nacarados", "pantorrillas de marfil", etc. Bueno, sin más, pasamos a la lista de nuestros mejores chicos protagonistas de manga:

1.- Ranma Saotome

Ranma Saotome tiene la gran cualidad de estar casi tan bien de chica como de chico (y de chica tiene que estar muy bien, por lo que se escucha por nuestra clase). Su mirada encantadora y su cuerpo de película han hecho perder la cabeza a muchas aficionadas, además de los personajes femeninos en el anime: Akane, Bambú, Kaori, Kodachi y las que quedan. Además cuenta con la trenza más sexi que nunca ha llevado un chico y un carácter de narices aunque a veces se pasa con el mal genio.



2.- Coque Saeba

El auténtico sex-symbol de todo el Anime: ¿qué chica ha podido resistir a esas espaldas, ese pecho, ese culillo, esos ojos? La mejor puntería y los mejores reflejos de todo Japón se unen con una personalidad a prueba de miedos y una seducción que atraparía a vuestra misma profesora de religión. Y lo más importante de todo era su simpatía y su sentido del humor.



3.- Grey

Perdonad nuestra ignorancia por no saber aún si el cuerpo de Grey es metálico o de verdad, pero en todo caso está muy bien hecho. Grey además tiene el pelo tan azul como sus ojos (por lo menos por lo que se ve en la portada) y gana mucho más de frente que de perfil. ¿Por qué Tagami tiene la manía de dibujar las narices tan largas? Grey tiene mucha sangre fría y a veces es capaz de mostrar su sentido del humor. Defectos: la nariz de perfil -como ya se ha dicho- y que es un poco presumido.



4.-Ryoga Hibiki

Sin duda alguna, el mejor carácter del mundo; amable, sensible... una fuerza tremenda, un gran afán de superación y un físico per-fec-to. Además en cuanto a su personalidad sale ganando pues todos los personajes anteriores, aún a nuestro pesar, se pasan de chulos e inmodestos -¿se nota



que este chico nos gusta?-. En definitiva, se puede decir que este chico tiene un corazón de oro, tanto que se puede olvidar su transformación con agua fría (aunque resulta un cerdito muy mono). Además esos colmillos lo hacen único.

5.-Trunks

Se presentó en nuestras casas con un gran espadón y una fuerza increíble, pero también con unos ojos azules de tirar de espaldas, la ropa más chula vista en Dragon Ball y un cuerpazo de miedo. Por suerte no heredó el mal carácter de su padre Vegeta pero sí los ojos azules de su madre Bulma.



6.-Yakumo Fuji

El "chico bueno" de 3x3 Eyes. Demasiado torpe, con muy mal genio, eso sí, no tiene nada que envidiarle a ninguno de los demás, excepto ese defecto de tener los ojos siempre cerrados, pero en fin, nadie es perfecto. Su físico no se puede destacar mucho (ya que los personajes femeninos son los que "chupan más cámara", y de ellas sí que hay abundantes primeros planos), pero por lo que se ve es correctísimo. Además, no hay que olvidar esa virtud de recomponerse cada vez que le sacan las tripas, es algo que ya quisieran mucho para sí.

7.- Goku

¿Qué podemos decir de Goku que no se sepa ya? El gran éxito de la serie japonesa Bola de Dragón ha sido en gran parte gracias a este chico antes pequeño y cabezón y ahora con el cuerpo mejor formado de todo el Universo. Su gran fuerza no puede ser comparada ni con la originalidad de su peinado (un poco pasado de moda), ni con su bondad e inocencia que a veces le han traído bastantes problemas. Lo único que se le puede reprochar es su aparente frialdad hacia su esposa Chichi, pero ya se sabe que los matrimonios acaban enfriándose.



8.-Tatsuya

Quizá fuera demasiado torpe, o demasiado perezoso, o no era tan popular como su hermano gemelo, pero fue capaz de conquistar el corazón de Minami Asakura. Sin embargo, este chico también tenía sus virtudes: un cuerpo perfecto aunque no muy musculoso, un carácter divertido y una personalidad peculiar que le hacía apartarse del a veces estúpido espíritu de competición.

9.-Kyosuke Kasuga

Primero fueron sus poderes especiales, y luego su sensibilidad y dulzura y por último esos ojos que nos demostraron que éste no era un chico cualquiera. Sería capaz de hacer cualquier cosa por su querida Madoka, pero a la vez, por su gran corazón, evita hacerle daño a Hikaru. Este "tesoro" quizás cuente con este defecto, el de no ser consecuente con sus sentimientos. Además, a veces peca de ser demasiado blandengue.

10.-Henky (sentimos no saber como se escribe ningún nombre de esta serie).

Henky, comandante del ejército de los "Inmortales" en Dragon Quest, y el más macizo de toda la serie, comenzó como un gran rival para Dai, pero se dio cuenta de que el verdadero enemigo era Hadtler. Henky -a pesar de su cara de mala idea- tenía unos ojos bastante bonitos y arriesgó su vida, luchando por las fuerzas de bien.

Nos tenemos que despedir y esperamos que no os hayáis molestado por lo que hemos escrito. Comprendemos que los mangas son muy machistas, pero con frases como las del comentario de Akane -por poner un ejemplo- no arregláis nada. Sabemos que quizá nos hemos pasado un poco con los chicos pero es lo mismo que habéis hecho con nosotras.

Ana y Vicki

Santiago Forés . "Moon Hunter"

Queridas Ana y Vicki, o Julia y Sonia, como prefiráis:

Yo soy el que escribió el artículo de las Bishojo. Juzgando por la carta que hemos recibido, parece que os habéis sentido ofendidas o molestas al leerlo, y como es posible que otras lectoras hayan sentido lo mismo, pero no nos hayan escrito por cualquier razón, aquí os dedico estas líneas.

Me parece que os equivocáis al tacharme de machista. Yo veo a las mujeres como seres complejos, y me fascinan tanto física como intelectualmente. Así que eso es lo que reflejé en mi artículo. Es más, enfaticé las personalidades y el carácter de los personajes mucho antes que sus cualidades físicas. La primera fue Kyoko Otonashi, ¿no? ¿Creéis acaso que la puse la primera porque era la que más buena estaba? ¿Y qué hay de Hiromi Oka? Desde luego, no es que sea la más atractiva del mundo. Pero es un personaje muy conseguido, que me ha fascinado, y por eso la puse la segunda. En efecto, yo escribí todo aquello de los "pechos de nácar", "tipito de portada de Cosmo" y no sé qué más, pero lo que buscaba era realzar lo idealizados que están físicamente los personajes femeninos en el anime y el manga, no decir que me gustan tanto las series por lo buenas que están las protagonistas. Evidentemente, soy humano, y estos personajes son físicamente atrayentes, entre otras cosas porque así se vende más. Si las Sailor Moon fueran tías bajitas, gordas y con granos, puede que la serie no me gustase tanto, pero evidentemente me seguiría gustando. Y lo que no comprendo es eso de que el manga y el anime son muy machistas. ¿Qué manga y anime veis vosotras?. Porque en el que yo consumo los chicos y las chicas son tratados magistralmente, cada uno con sus virtudes y defectos, maravillosamente humanos. Ni hay estereotipos de tíos machotes (solo hay que ver al pobre Kasuga (Johnny -JJ)) ni de clónicas e inútiles damiselas en apuros (por ejemplo, la ya famosa Kyôkô de Maison Ikkoku, la fabulosa Madoka Ayukawa... y un larguísimo etcétera). Espero haberme explicado. Aún así, os pido perdón a todas las lectoras si mi artículo os ofendió, y si a algún lector también le molestó, pues que me perdone también. Y gracias por habernos enviado vuestro ranking de chicos. A mí me ha gustado mucho, y no lo he encontrado feminista en absoluto. Aquí nadie podía hacerlo, porque casi todos somos chicos y (que yo sepa) no hay ninguno demasiado desviado.

Un saludo
Luis Alís

¿Sabías que...?

Hace unos seis meses (cuando leáis ésto serán siete, seguro) comencé esta sección en MangaZone. Hoy, después de este tiempo, ésta sección que tan buena acogida ha tenido termina. Durante estos meses he intentado enseñaros cosas interesantes sobre la cultura, la educación, el anime japonés, etc. Muchos de vosotros me habéis felicitado por mi trabajo, cosa que agradezco profundamente, y ahora que esta sección llega a su fin, quiero que os preparéis para la nueva sección que empezará en el número siguiente. Ya hablé de ella en el número 9. La sección se llamará "Japón, Japón" y será parecida a ésta. En ella empezaremos con un poco de historia sobre Japón, pues aunque parezca mentira hay poca gente que la conozca. Trataremos en profundidad aspectos culturales de la vida de este país, como por ejemplo "Un Día en la Vida de un Estudiante Japonés" que posiblemente sea el artículo que seguirá a la inauguración. En esta nueva sección tengo como compañero al señor Gonzalo B. Tello, el cual ignora que no pienso hacerle ningún caso (así me gusta, que nos queramos todos mucho -JJ). Yo como siempre os ofrezco la posibilidad de colaborar con la sección de la forma que os parezca más oportuna. Podéis mandar datos, fotos y cualquier cosa que creáis puede ayudarnos (cheques al portador con fondos también serán admitidos).

Bien, vayamos a lo nuestro, que es conocer cosas curiosas. Ahí va.

¿Sabías que los alumnos japoneses no son como nosotros, no están pensando siempre en salir de clase? No sólo tienen una jornada de clases más larga que nosotros sino que además les da por ir también en vacaciones realizando numerosas actividades en el colegio.

¿Sabías que los ídolos musicales japoneses hasta hace algún tiempo (según tengo entendido ahora esto ha cambiado) eran como Eriko, muy jóvenes y con tanto talento como la rana Gustavo? (Eriko, a diferencia de ellos, sí tiene talento). O por lo menos eso opinan los japoneses con los que he comentado el tema. Tienen un horario más apretado que el mío en navidades y muchos terminan enfermos. Sus carreras terminan enseguida, a no ser que tengan mucho éxito.

¿Sabías que en la 2ª GM las potencias occidentales opinaban que los japoneses no podían ser buenos pilotos de caza porque tenían los ojos rasgados? Si pudiéramos preguntar a las tripulaciones de los portaaviones americanos Enterprise, Yorktown (hundido), Hornet (hundido), Lexington (hundido) y Wasp por poner unos ejemplos, estoy seguro de que no estarían muy de acuerdo. Todos estos portaaviones perdieron sus aviones en combate con cazas japoneses y en la Batalla de Midway, que ganaron los americanos y en la que fueron hundidos el Yorktown, el Enterprise y el Hornet, volvieron a casa prácticamente sin aviones.

¿Sabías que en Japón está muy mal visto el sonarse en público? Para hacerlo se debe ir al cuarto de baño o a algún lugar privado. La gente lleva esas curiosas máscaras que se pueden ver en algunas series por esta razón. Me he acordado de ésto porque estoy bastante griposo. Madoka san, si puedes leerme, por favor ven a curarme que estoy muy malito (lo que estás es muy salidito -JJ).

¿Sabías que las jóvenes japonesas son muy tímidas, o por lo menos eso dicen? Algunas guías turísticas aconsejan no dirigirse a jóvenes para consultar, por ejemplo, la hora. Dicen que se quedan como un poco cortadas. Las japonesas que he conocido no son exactamente así, claro que yo las he conocido en este país y no allí.

¿Sabías que a los japoneses adultos les encanta beber? Es muy típico ver gente borracha por las noches o gente durmiendo la mona en los transportes públicos. Ésto está bastante tolerado por la sociedad japonesa y los borrachos suelen ser todo lo respetuosos que pueden ser los borrachos.

¿Sabías que la policía japonesa es muy competente? Y lo demuestra el hecho de que el índice de criminalidad es bastante bajo en las ciudades japonesas. Los tirones de bolso y las agresiones físicas con armas blancas son prácticamente inexistentes. Aunque parezca mentira, la religión tiene mucho que ver en ésto. Los japoneses tienden a pensar que es malo para el espíritu el ir rajando gente por ahí. Siempre y cuando no haya causas mayores, claro.

¿Sabías que entrar en un cine puede costar aproximadamente entre 1500 y 2000 yens? En verano muchos de ellos hacen sesiones especiales para jóvenes, donde se proyectan una película y varios OVAs. La sesión dura casi cuatro horas y en algunos casos más, y también cuesta más barata.

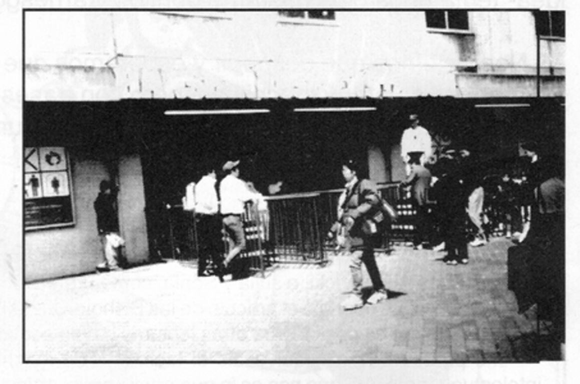
¿Sabías que la Comunidad Valenciana se ha hermanado con la provincia de Mie? Ésta se encuentra situada al este de Osaka y al sureste de Kyoto (más o menos, nunca he sabido dar posiciones). Como dato curioso, decir que cuando la delegación japonesa que visitaba nuestra Comunidad fue invitada a cenar por el Ayuntamiento, les sirvieron pescado. Ésto no sería nada extraño si no fuera porque también se lo dieron para comer. Los japoneses preguntaban si aquí no comemos otra cosa. Y es que los japoneses vienen a comer paella, el pescado ya lo tienen en casa, ¿verdad?

¿Sabías que un japonés siempre espera su cambio, aunque éste sea de un solo yen, y por supuesto en la factura te cargan hasta el último céntimo? Y luego dicen de los escoceses.

¿Sabías que es bastante frecuente ver en los medios de transporte gente durmiendo? Además tienen la increíble facultad para despertarse justo antes de su parada. Los estudiantes tienen un dicho que tal vez os aclare ésto, y es: "con cuatro apruebas, con cinco suspendes". Pero se refieren a las horas de sueño.

¿Sabías que los japoneses para mandar mensajes utilizan elaborados diseños de papiroflexia? En este número podréis ver explicado un ejemplo de ésto*. El diseño que veréis nos lo ha mandado la señorita del "Macross Alternativo", que además de escribir muy bien también parece estar enterada de muchas cosas. El dibujo y la explicación son de Alex chan.

Así concluye la última edición de ¿Sabías que...? Es posible que dentro de algún tiempo vuelva (digamos que para agosto). Mientras tanto espero que la



Dos vistas del famoso estadio Kosien



nueva sección os guste tanto como parece que os ha gustado ésta. ≤Ah!, se me olvidaba, el ranking seguirá funcionando igual que siempre en las páginas de la nueva sección.

Tengo que agradecer al señor Jaime Ortega de Madrid el que me mandara dos bonitas fotos del Koshien (en teoría deberían estar por ahí puestas en algún lado) y decirle que está perdiendo facultades en sus puntillilizaciones ¿en sus QUÉ -JJ).

CORREO

Aquí está la segunda parte de la contestación al señor Pedro Martínez Blázquez. La forma en que escriben los japoneses es la siguiente: de atrás a delante, de arriba a abajo y de derecha a izquierda. Ésta es la forma tradicional, pero también se puede escribir de forma occidental, de izquierda a derecha, debido a que los japoneses tienden a occidentalizarse cada vez más. En cuanto a por qué ponen palabras inglesas junto a las japonesas, se debe a que la mayoría de los textos van dirigidos a un público joven que está estudiando inglés normalmente (como nosotros, vaya) y que pueden entenderlo con facilidad. Además, si os fijáis, ¿cuántas series podéis decir que sean exactamente japonesas? (excluyendo los textos y los uniformes escolares por supuesto). Las historias podrían pasar perfectamente aquí. El inglés (también utilizan otros muchos idiomas, entre ellos el castellano) ayuda a que la serie sea más internacional. Sí, Kimagure es japonés y significa capricho.

Me alegro mucho de que entiendas mis razones para no querer hacer una sección de clases de japonés. Si lo que quieres es poder traducir nombres y algunas de las palabras que aparecen de fondo en algunas series, te recomiendo que aprendas perfectamente los silabarios de Hiragana y Katakana, pues muchas palabras escritas en Katakana provienen del inglés y con un poco de imaginación sabrás qué significan. Para lo demás, o sea todo, te recomiendo que busques un profesor de japonés. Si tienes problemas para encontrarlo, una solución sería poner un anuncio en un periódico diciendo que te gustaría dar clases de japonés, pues yo lo hice así. Yo ya le dije a Mika si quería hacer un apartado sobre japonés, pero ella está demasiado ocupada como para hacer una sección fija. Lo que sí hará será colaborar con nosotros con artículos sueltos. Estoy impaciente por ver uno que está preparando sobre las escuelas japonesas de chicas (y yo también -JJ). Además es una excelente contadora de cuentos y es posible que pronto publiquemos alguno suyo. Pues sí, en Japón el castellano es impartido en algunas escuelas, pero como actividad secundaria, es decir, no se da como asignatura pero se puede estudiar. Tampoco se da en todas las escuelas, sólo en algunas.

Bueno, aquí termina este ¿Sabías que...? número seis y último por el momento. El mes que viene nos encontraremos en la nueva sección "Japón, Japón". Sayonara.

K.I.A.

* He aquí los pasos a seguir para convertir un folio en un sobre.

a por debajo de c
b por debajo de d

RANKING

SERIES		PELICULAS		MANGA	
K.O.R.	392	**Akira**	260	**Ranma 1/2**	287
City Hunter	236	Ano Hi ni Kaeritai	198	Kimagure Orange Road	201
Touch	194	Macross: Ai Oboete Imasu ka	144	Akira	169
Ranma 1/2	174	Dominion	134	Appleseed	110
Dragon Ball	170	Kaze no Tani no Nausicaa	94	Touch	107
Saint Seiya	155	Vampire Hunter "D"	69	Dragon Ball	117
Macross	144	Silent Möbius	68	Grey	111
Maison Ikkoku	120	Top wo Nerae: Gunbuster	57	Silent Möbius	91
Hi Atari Ryôkô	113	Gundam 0080: War in the Pocket	56	Gunnm	80
Legendary Idol Eriko	90	Saint Seiya	51	Crying freeman	52

CD'S		PERSONAJES FEMENINOS		PERSONAJES MASCULINOS	
Kimagure Orange Road	259	**Madoka Ayukawa**	204	**Ranma Saotome**	169
Eriko	172	Akane Tendô	112	Ryô Saeba	147
Macross	129	Ranma Saotome	99	Kyôsuke Kasuga	144
Touch	107	Hikaru Hiyama	93	Kaneda	91
City Hunter	106	Lynn Minmay	70	Vegeta	87
Ranma 1/2	73	Minami Asakura	69	Tatsuya Uesugi	77
Fushigi no Umi no Nadia	71	Pai	63	Hikaru Ichijo	65
Hi Atari Ryôkô	67	Eriko Tamura	49	Ryôga (Ranma 1/2)	65
Dragon Ball	58	Nadia	40	Piccolo	51
Idol Tenshi Yoko Soyoko	50	Kyôkô Otônashi	39	Grey	47

DRAGON BALL ZZ
La historia



Songohan ha desencadenado por fin todo su poder. En pocos segundos, acaba uno por uno con todos los odiosos Cell Junior. Todos quedan asombrados ante el poder de Gohan. Parece que Cell no las tiene todas consigo. Aun así, se concentra y comienza a acumular una gran cantidad de energía. Comienza a emanar de él un poder tremendo. La fuerza emitida por Cell es abrumadora. Gokuh y los demás apenas pueden mantenerse en pie y los periodistas vuelan literalmente ante tal avalancha. Sin embargo, Gohan conserva el gesto adusto y no se mueve ni un ápice.

Gokuh está espantado ante el poder del monstruo. Éste se dirige a Songohan y le dice, con gesto imponente "¿Qué te parece? Éste es mi verdadero estado. Así soy yo en verdad...". Gohan, frío, sereno y calculador, simplemente despega los labios para decir: "Bueno... ¿y ahora qué?".

Cell, estupefacto por su respuesta, se lanza como un rayo hacia él y le asesta un puñetazo demoledor. Pero Gohan está indemne. El golpe no le ha causado daño alguno. Cell, desesperado, alza el brazo izquierdo para descargar otro ataque. Gohan, rápido como un relámpago, para el golpe con el antebrazo derecho y le clava el puño derecho en el estómago.

Cell, retorciéndose de dolor y loco de rabia, lanza un nuevo golpe, esta vez un amplio arco horizontal con la mano izquierda. Gohan lo esquiva agachándose doblando la cintura hacia delante. Y entonces ejecuta un tremendo, demoledor upper-cut, que coge a Cell de lleno y totalmente desprotegido.

Cell cae aparatosamente y se levanta con dificultad. Apenas se matiene en pie. Gohan comienza a andar lentamente hacia él. Atenazado por el miedo, Cell lanza una patada con la pierna derecha. Gohan levanta el brazo y la para sin dificultad. Cell, en la misma postura, lanza una patada tras otra, pero el brazo de Gohan no se mueve ni un milímetro. Entonces, Gohan efectúa la misma patada contra Cell, con resultados bastante distintos. Tras tragar varios metros de terreno, Cell no puede ni ponerse en pie. Gohan sigue andando muy lentamente hacia él.

Entonces Cell se eleva y se dispone a hacer un Kamehame-Ha. Tras acumular la energía, lanza el Kamehame-Ha más potente que un mortal vio jamás. Si esta tremenda energía llegase a contactar con la Tierra, ésta se destruirá sin remedio. La gigantesca bola de energía está a punto de alcanzar a Gohan. Vegeta, como despidiéndose de la vida, musita: "Se acabó". Mientras, el hijo del que una vez fue el más poderoso de los legendarios Super Saiyajin, desafiante, mira fijamente la más poderosa energía jamás concebida, y como un susurro, pronuncia cuatro simples sílabas: "Ka... me... ha... me...".

Y, juntando las manos, pronuncia la última y descarga su Kamehame-Ha. Éste detiene el de Cell, lo supera y arrasa por completo al monstruo. Cuando cesa el cegador resplandor, aparece un Cell completamente mutilado, casi moribundo.

Al verle, los demás ya casi cantan victoria, pero incomprensiblemente Gohan va a esperar a que Cell se regenere. Gokuh grita a su hijo: "Pero ¿qué haces? ¿Por qué no acabas con él? ¡No te entiendo!". Por toda respuesta, Gohan gira la cabeza hacia su padre y maestro y esgrime una sonrisa malévola. Tras un largo rato, Cell consigue regenerarse por completo. Loco de rabia, fuerza una nueva transformación, y se vuelve mucho más corpulento. Pero, como Trunks apunta, éste es el mismo tipo de transformación de los Super Saiyajin, consistente en un aumento de la masa muscular y del poder, pero que resta mucha velocidad. Y Cell se entera de ésto a las bravas. Tras varios golpes fallidos de Cell, Gohan le propina una patada terrible, de tal violencia que expulsa del interior de su cuepo a Jûhachigo (nº 18). Al hacerlo, Cell pierde la perfección, ante el asombro de todos, y revierte al aspecto y nivel de poder que poseía cuando sólo había absorbido a Jûnanago (nº 17).



Las cosas no pueden ir peor para Cell. Gohan le insta a rendirse. Con los dientes apretados, Cell se dispone a sacar su último as de la manga. Comienza, ante el asombro de todos, a hincharse sobremanera, como un globo. Entonces comunica que lo que está haciendo es convertir su cuerpo en una bomba viviente, que destruirá el planeta, y de paso a todos los guerreros. En el breve plazo de un minuto, Cell estallará y destruirá la tierra. Gohan, impotente, cae de rodillas.

Parece que ésto es el fin, ¿no?... El próximo mes, el gran final, y la muerte DEFINITIVA de Gokuh. No os digo nada. El que se lo pierda... que se atenga a las consecuencias.

Luis Alís

3x3 OJOS

LA SEÑORA DE LOS OJOS DEMONIACOS

Como última hija de una raza ya olvidada, Pai sueña con ser humana. Y a su lado, unido a ella por una extraña promesa y el deseo de recuperar su humanidad perdida, Yakumo, un joven sin alma quien ahora es inmortal.

Así, con los casi ilimitados poderes de Pai y el cuerpo eterno de Yakumo, nada humano podría entorpecer su camino en su búsqueda del Ningen, la estatua que trae la humanidad. Mas no serían meros humanos quienes se interpusieran. Oscuras y ancestrales fuerzas como la de los propios Sanjiyans, la raza de Pai, se oponen a su camino.

Dos fuerzas sobrenaturales están a punto de enfrentarse...

Y así empieza una de las sagas mejores y más espectaculares que Oriente jamás ha creado. Si me preguntaran por mis tres colecciones de manga favoritas, **"3x3 Ojos"** de seguro se incluiría en ella. Ya sea por su espectacular dibujo o por lo intrincado de su guión, el tratamiento de los personajes o incluso quizás por su característico humor, no conozco a nadie que no se haya quedado fascinado ante semejante colección, la cual se debe al increíble autor **Yuzo Takada**. Éste ha alcanzado la cima de su obra justamente con "3x3 Ojos", o ***"Sazan Eyes"*** que es su título original. Pero Takada era conocido en Japón mucho antes de la creación de Pai y Yakumo. Exactamente hace once años comenzó a dibujar para la revista *Biweekly Young Magazine* con una graciosa historia de humor, **"Shushoku Beginner"**. A partir de ese momento, apoyado por sus fans, comenzó a dibujar más seriamente tanto en trabajos con guión propio como en colaboración con escritores como **Takuya** y **Matt**. Sus obras tuvieron una considerable aceptación entre el público, aunque ninguna alcanzó el éxito sin precedentes de "3x3 Ojos". De éstas citaré algunas de las más importantes, como **"Hatanitaukutsu Otoko"**, **"Sportions Kids"** o especialmente **"Mainichi ga Nichiyobi"**, que se trata de una original comedia estudiantil entre un joven (quien, por cierto, es idéntico a Yakumo) y una extraña chica de pelo rosa quien al parecer no es muy, cómo decirlo, normal. Por cierto, la versión animada de **"Mainichi ga Nichiyobi"** es realmente buena, aunque sólo ha cosechado éxito dentro de los ámbitos japoneses.

Finalmente, realizó la obra que ahora nos ocupa, "3x3 Ojos", y por lo que sé, de momento sigue trabajando en ella en la actualidad, a pesar de hacer otras historietas cortas para otras editoriales. Editada por **Kodansha**, la obra ha sido recogida en catorce volúmenes, y a la vista del éxito que obtuvieron, se creó una saga corta de anime, una OVA de cuatro capítulos de un éxito indiscutible. Pero la fiebre de "Sazan Eyes" no acaba ahí, tras ésto vinieron pósters, muñequitos y toda clase de merchandising. Incluso yo he llegado a ver estuches con los tres ojos de Pai inscritos en ellos. Así, haceos a la idea de hasta dónde ha llegado esta colección.



Y realmente merece todos los apelativos que se le han dado. El dibujo es realmente bueno, con un enorme detallismo en los fondos, una muy buena proporción de los personajes y un tramado (esas tonalidades en gris tan comunes en los mangas) que sin llegar a un nivel como el del estudio de Kia Asamiya (Studio Tron -JJ), es más que decente. Del guión no quiero ni hablar, porque es verdaderamente la parte más destacada de la obra de Takada, llena de misterio, humor, amor y fantasía. A continuación, haré una breve sinopsis de la historia del manga.

Supongo que muchos ya habréis leído los números que están editados aquí en España (los cuales, en mi opinión, son realmente patéticos, no el cómic, claro, sino la edición), pero aún así, haré un escueto resumen del comienzo de la obra. Pai, una misteriosa joven que es la última descendiente de una raza sobrenatural llamada *Sanjiyans*, o tríclopes, llega a la capital de Japón, Tokio, en busca de lo que, según ella cree, es su última esperanza de convertirse en un ser humano y perder su inmortalidad. Esta esperanza es Yakumo, hijo del profesor Fuji, quien le había prometido cuatro años antes en el Tíbet su ayuda para que alcanzara la humanidad. La suerte parece estar del lado de la "joven" (resulta que Pai tiene casi trescientos años) y un encuentro fortuito la une a Yakumo. Mientras éste lee incrédulo las palabras de su padre en una carta que Pai le entrega, una serie de sucesos hacen que ambos deban salir en busca de lo que según Pai es su mascota. Esta mascota resulta ser un pájaro demoníaco que estaba destruyendo zonas de la ciudad, pero para ella era su amigo y debía estar muy asustado. El pájaro parece no reconocer a su dueña y se lanza a atacarla, y el pobre Yakumo, sin comprender todavía los sucesos que acontecen a su alrededor, decide heroicamente po-



nerse en el camino de Takuhi (nombre del pajarito) y salvar así a Pai, al coste de su propia vida. Es entonces cuando la joven hace gala del poder que posee: un tercer ojo aparece en su frente, del cual brota un rayo de luz que rodea a ambos. Yakumo cae y misteriosamente sus mortales heridas comienzan a sanar, al tiempo que Takuhi, lleno de miedo, vuelve al lugar que le correspondía, que no es ni más ni menos que el bastón de Pai. Y así, Yakumo comprende las palabras de su padre cuando le hablaba de los sobrenaturales poderes de Pai, y sin saber aún en lo que se ha convertido, decide ayudarla a cumplir su deseo. Pero poco después, Yakumo empieza a notar que algo ha cambiado en él desde su encuentro con la demoníaca criatura, y ya en China, a donde se suponía que ambos debían ir para encontrar al único hombre que sabía cuál era el proceso para transformar a un tríclope en un ser humano, descubre con horror que se ha transformado en un zombie sin alma, quien debía estar al servicio de la Sanjiyan, y sólo recuperaría la vida si su señora alcanzaba la mortalidad que tanto ansiaba.

Así, comienzan para ambos una serie de aventuras en busca de la estatua conocida como Ningen, la cual se supone que es la única manera de transformar a los inmortales seres en meros humanos. Pero en su camino se enfrentarán a toda clase de criaturas y cultos, en especial al de Kaiyan Wang, el supuesto señor demoníaco, y a Lady Huang, soberana del culto, quienes poseen la estatua tan ansiada por Pai. Pues en realidad la desaparición de su raza no se debió a que todos alcanzasen la humanidad, sino a que uno de ellos, más poderoso que los demás, los masacró cuando trataron de impedir que se lanzase a la conquista del mundo. Así que quizás Pai está equivocada cuando cree que ella es el último miembro de su raza. Un misterioso y oscuro personaje está tras la misma estatua, un extraño hombre que porta un rúnico baston en su mano y tiene un tercer ojo en su frente. La lucha ahora tan sólo ha comenzado, ¿qué somos los seres humanos en comparación de los que dominan las oscuras fuerzas de la vida y la muerte?

Este derroche de imaginación es resumidamente el argumento común que tendrá "3x3 Ojos" en los volúmenes que hasta ahora han sido editados. Pero la característica principal del mismo se basa en la perfecta evolución de la historia. El autor, Takada, se asegura en todo momento de que el tema jamás se haga monótono, e intriga al lector con cada nueva aventura de Pai y Yakumo. Esta misma evolución también se centra en los dos personajes principales. Yakumo pasa de ser el alocado joven sin más preocupación que su propia subsistencia a ser un chico destrozado y terriblemente pesimista. Se encuentra rodeado de un mundo extraño para él, en el cual ha sido introducido a la fuerza. Por si ésto fuera poco, lo que más trastorna a Yakumo es ver cómo los que en su anterior vida (bueno, la palabra "vida" bastaría por sí sola) fueron sus mejores amigos, ahora le dan de lado horrorizados al saber en qué se ha convertido su compañero. Toda esa frustación, Yakumo no puede exponérsela a Pai por dos simples razones: cuando Pai no está transformada en tríclope, la pobre chica no entiende nada de lo que Yakumo le chilla. Pero si el tercer ojo se ha manifestado en su frente, la situación es peor, ya que a la menor insinuación de su siervo, muestra dolorosamente a Yakumo que no soporta las quejas. A pesar de todo, la relación entre ambos va avanzando a pesar de las dificultades iniciales, y Yakumo empieza a sentir algo realmente profundo por la dulce (a veces) Pai. A su vez, la personalidad oscura de la joven empieza a mostrar en secreto un sentimiento similar, aunque sigue tratándolo con la misma aparente frialdad.





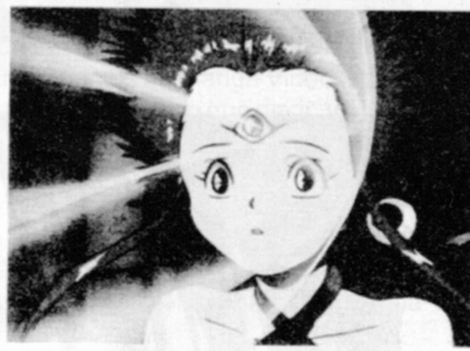
Pero bueno, hay más personajes en "3x3 Ojos" aparte de Yakumo y Pai, y durante sus andanzas ambos se verán mezclados con una extensa galería de compañeros de aventuras. Éstos son tan variados como numerosos, desde Ling Ling, (quien esta obsesionada por el dinero) a los compañeros de clase de Yakumo, su exnovia, e incluso una graciosa elfita quien parece estar encantada con las novelas de Sherlock Holmes.

La versión animada de "3x3 Ojos" es casi tan buena como el propio manga. Los personajes y el color están tratados a la perfección, y la historia varía muy poco del original. Pero quizás sea éste el único defecto achacable a las cuatro partes de la OVA, ya que en ocasiones la acción transcurre demasiado deprisa, pasando por alto hechos bajo la suposición de que el público ha leído el manga. A pesar de todo, es realmente excepcional, y en algunos momentos dramáticos incluso mejor que el cómic. Las voces (hablo de la versión en inglés) eran realmente tétricas y pegaban a la perfección con los personajes. Como todos sabréis pronto gozaremos de estas películas en España, y esperemos que la traducción posea una calidad similar.









Absolutamente todo lo que he comentado anteriormente es aplicable al original japonés o a la versión norteamericana editada por **Dark Horse**, pero totalmente distinto a lo que es la versión española. En mi opinión, lo que ha aparecido en las tiendas es tan sólo una burda copia de lo que és semejante obra. Recuerdo perfectamente la primera impresión que tuve al verla, portadas originales, y al echar un vistazo al interior estuve a punto de llorar de emoción, una calidad gráfica más que decente, ya que las tramas habían sido reproducidas íntegramente. Dios mío, Planeta Agostini había hecho algo bien, o al menos eso creí entonces. Cuando compré el número y lo llevé a casa para leerlo con detenimiento comprobé con aunténtico horror hasta qué punto me había equivocado. Primero, la traducción era indefinible con palabras, y las que se me ocurren seguramente serían censuradas. Me pregunto a quién se le ocurriría la sandez de traducir la voz de Pai con ese leleo estúpido (¡hombre!, uno de los míos -JJ), que ni en el manga japonés ni en el americano aparecía en ningún momento. "Es que es china"... sí, de acuerdo, pero por el amor de Dios, remitíos sólo al cómic original y guardaos para vosotros las gracias. Pero eso no fue todo, rápidamente fuí a las páginas donde hablaba por primera vez el tríclope esperando que ahí omitieran el leleo. Sí, lo hicieron, pero sustituyendo una tontería por otra. Ahí Pai hablaba con una retórica que dejaría en pañales al mismísimo Yoda, el maestro Jedi de **Star Wars**. Con resignación, traté de conformarme con la traducción, pero al comprar (cosa que estuve meditando tendidamente) el segundo número el horror que anteriormente sentí se transformó en pura ira.



¿Véis esta hoja editada en ésta misma página? No, no es una hoja inédita que aún no ha llegado, es la página que debería estar al final del número dos de la edición española que según parece alguien se olvidó poner. Para cubrir ese pequeño hueco, se editó un artículo sobre la versión animada con unos dibujitos muy bonitos. Pero claro, ésto no es todo, se me ha olvidado mencionar que muchas hojas han sido ampliadas cortando fondos y decorados en la mayoría de los casos, y también que en el número dos el orden lógico de las hojas fue cambiado, o sea que la hoja que debía ir a la derecha la han colocado en la página siguiente, rompiendo el esquema del original japonés.

Se me ocurren dos razones por las que esto haya ocurrido:

1-. Los señores de Planeta-Agostini son idiotas (con perdón).

2-. Los señores de Planeta-Agostini creen que somos idiotas.

Realmente es una auténtica pena, sea por la razón que sea, que la que es con mucho la mejor colección de manga editada en España lo sea en estas patéticas, por no decir algo peor, condiciones. Espero con toda mi alma que tengan la decencia de corregir estos errores y de no "olvidar" por ahí otra hojita.

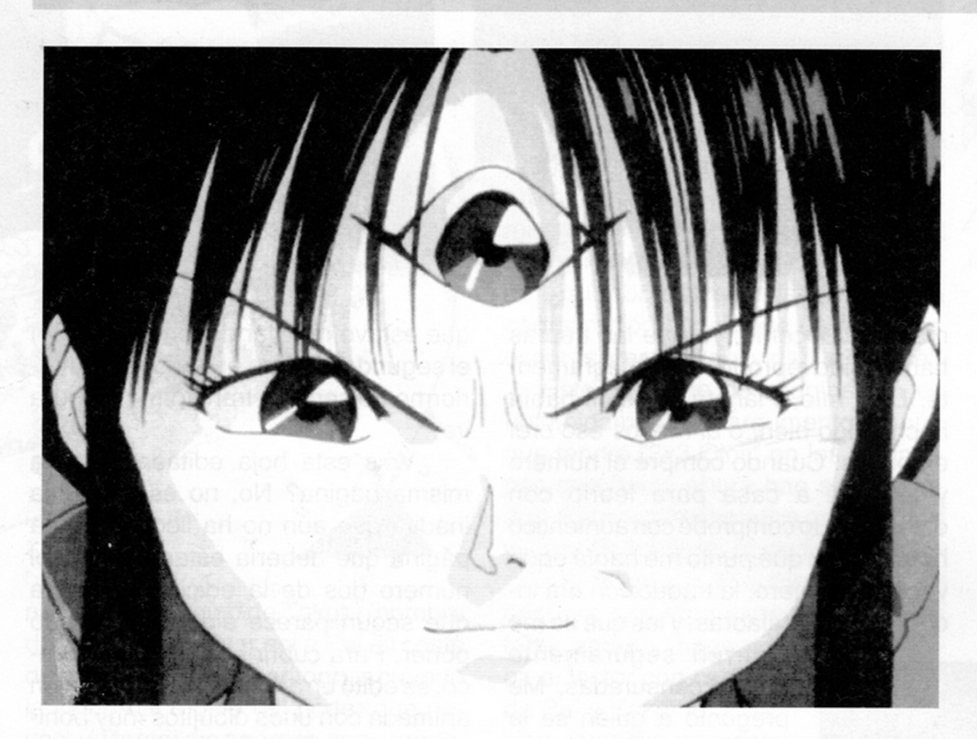
Darkmind

(¿cómo? ¿E-ner-ya-ser? nooo, Darkmaind -JJ)

3x3OJOS

La Búsqueda del Ningen

Resulta un manga fácil de leer, la historia es muy entretenida y deja volar la imaginación, y el dibujo es de líneas simples y agradables. Ahora bien, ¿qué pasa cuando se intenta llevar a la pantalla? ¿Ha salido la película fiel al manga o no se parecen en nada? Bueno, no sé si os servirá de algo, pero os daré mi opinión.



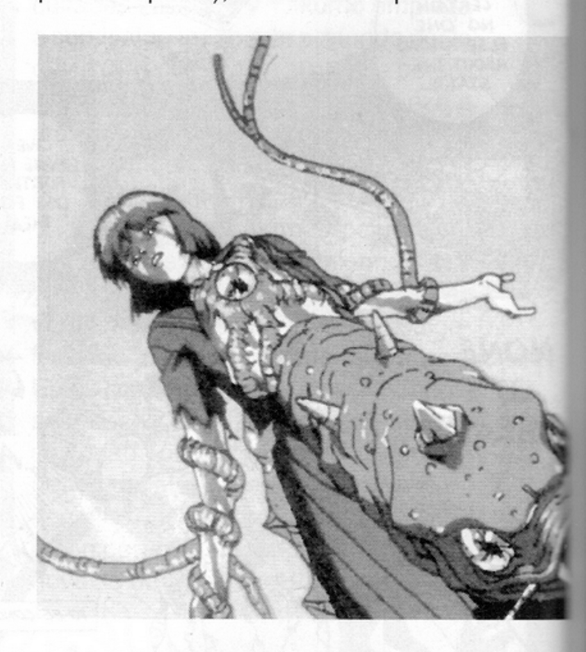
No está mal, no señor

Lo primero que debo decir es que fue uno de los primeros lanzamientos de anime en inglés que tuve la ocasión de ver, y me sorprendió gratamente la gran calidad del doblaje, cosa no muy normal cuando hablamos de anime en inglés. Más tarde averigüé la razón, y confieso que me sorprendió, pero eso es otra historia. Lo que sí es justo advertir es que este artículo está influenciado por esa grata primera impresión, que hizo que viera esta OVA con muy buenos ojos. De todos modos, no creo estar desviándome demasiado de la realidad si digo que su calidad y fidelidad al manga es alta. Pese a que otros miembros del equipo en seguida se quejaron de que la primera parte del manga había sido muy resumida en la película, yo debo confesar que es algo que en principio no noté, quizá atrapado por la estupenda forma de narrar la historia. Desde luego, esa primera parte ha sido resumida, e incluso se ha cambiado gran parte del desarrollo de los sucesos, pero el resultado final no desmerece de la historia original de Yuzo Takada.

En ella se nos invita a acompañar a Yakumo y a Pai en su búsqueda del Ningen (o Humanidad), la estatuilla legendaria capaz de convertir a la extraña Pai en un ser humano. Contra monstruos y demonios, nuestros amigos, que forman una pareja más bien curiosa, pasarán por mil y una peripecias. Tanto el tremendo poder que se manifiesta en Pai cuando aparece el tercer ojo en su frente como la imposibilidad de morir del ahora zombie Yakumo conseguirán sacarles de más de un apuro. Son ayudados en principio por una joven investigadora de lo oculto (o mejor dicho, de la mejor forma de sacarles el dinero a aquellos que creen en lo oculto) digna heredera de Bruce Lee, quien no cree ni una sola palabra de nada que haga referencia a lo sobrenatural, lo cual no obsta para que se gane la vida con ello. En fin, Carlos escribe sobre el manga en este mismo número, así que no me extenderé más en el tema. Sin embargo, hay que advertir que los acontecimientos del anime siguen un cauce distinto al del manga, con una trama algo más simple, aunque de todas formas la primera etapa de la historia desemboca en un final similar al de aquel. Lo que sí se puede apreciar claramente es el enfoque principalmente dramático que se le ha dado a la película, en la que se recurre mucho menos a los gags humorísticos tan abundantes en el manga, con lo cual la historia gana en fuerza y profundidad, pese a tener sus buenos golpes de humor.

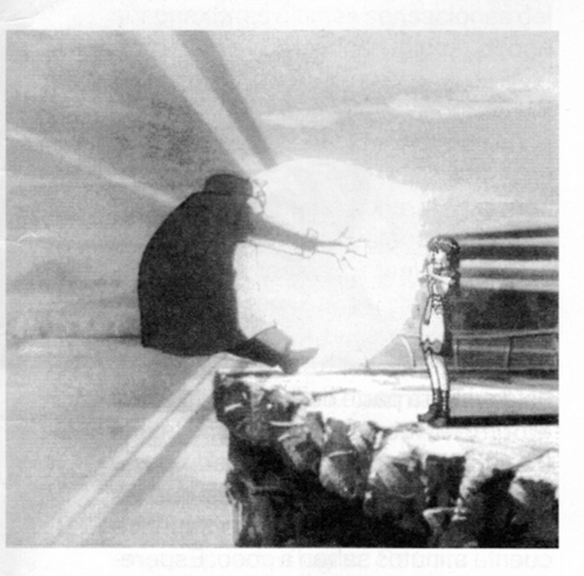
Vayamos por partes

La obra se ha editado en castellano, por supuesto, a partir de la obra inglesa, que compendia en una sola primera parte los dos primeros actos de la edición original. En ésta, el primer acto ocupa aproximadamente la primera media hora de la historia, y equivale a la primera parte del manga publicado por Dark Horse, es decir, desde el comienzo de la narración hasta que termina la aventura de nuestros amigos en Hong Kong. Después se han omitido algunas escenas de los créditos iniciales del segundo capítulo (aparte por supuesto de las finales del primer capítulo), en las cuales podría-





mos ver a Yakumo y Pai despidiéndose de sus compañeros de aventuras de China en el aeropuerto, antes de tomar el vuelo que los lleva de vuelta a Japón. Es el precio que hay que pagar por tener dos capítulos al precio de uno, supongo. Así que el segundo capítulo comienza con nuestros amigos ya en Tokyo, cuando Yakumo se dispone a volver a su vida escolar. Por cierto, el único fallo que le he podido encontrar al doblaje, y mira que los he buscado: cuando Yakumo y Pai están



desayunando al principio del segundo acto y Pai libera a Takuhi para que desayune con ellos, en el segundo plano que se hace del bicho sus chillidos sobresaltan a Yakumo, ¿no? Pues no. Lo que pasa es que el pajarito (si se puede llamar así a ese engendro con alas) suelta un pequeño eructo, y eso es lo que hace retroceder a Yakumo, pero ese pequeño eructo se les ha pasado por alto a los encargados del sonido (o a lo mejor es que les parecía de muy mal gusto, quién sabe).

Buena animación

No está mal, no está nada mal. Como ya he dicho, lo que primero me llamó la atención en la versión inglesa fue el magnífico doblaje, pero otro de sus puntos fuertes es la calidad de la animación. Sin grandes espectacularidades en ningún momento (la historia no da pie a ello tampoco), es desde luego muy correcta y competente, y el diseño de personajes es en gran medida fiel al manga, aunque no lo ha realizado el autor, sino Koichi Arai. Por supuesto hay pequeñas variaciones con respecto al dibujo original de Takada, pues los dibujos del anime reciben un tratamiento muy diferente al que sigue el autor al dibujar sobre papel, pero todos los personajes son inconfundibles, y desde luego se nota la mano del autor detrás. Nadie que compre la película buscando fidelidad a los dibujos de Yuzo Takada quedará, pues, defraudado. Gracias a la magnífica labor de Takeshi Fukuda como director de fotografía y del mismo Koichi Arai como animador, los distintos planos han sido muy estudiados, de forma que el enfoque de la acción siempre consigue transmitir una gran sensación de dinamismo. Y puestos a pedir, también se pueden encontrar en esta película grandes borbotones de sangre, como todo buen anime que se precie. Aunque hay que reconocer que no es difícil conseguirlo cuando el protagonista de la historia se precia de poder ser chafado por un autobús o enterrado bajo el derrumbe de un puente sin que le pase nada. Los efectos especiales añadidos a la animación, sobrios y discretos, dan el toque justo de apoyo necesario a la película, y no intentan ir más allá, lo cual es de agradecer.

Buen sonido

Hay una cosa a recalcar aquí: la música. Escrita por Kaoru Wada, es magnífica, una pequeña maravilla, y espero que no tarde mucho en aparecer en nuestra sección de Animelomanías; buena señal será. Aparte de ser preciosa de por sí, es el complemento ideal a la acción, con una instrumentación orquestal muy apropiada, y crea la perfecta atmósfera para esta historia, tierna a veces, trepidante otras, y sencillamente subyugante las más. Y lo sorprendente es que en esta ocasión sí se ha conseguido mantenerla en la mayoría de las ocasiones dentro de los límites de lo perceptible por el oído humano. Bravo, sí señor, no se podía haber elegido mejor ocasión. No sé cómo habrán podido conseguirlo, pero me alegro. Tres puntos, colega.

El resto de los efectos de sonido también están muy bien conseguidos, y contribuyen a subir todavía más la puntuación final que se merece esta película. Realmente, en el aspecto del sonido es una de las que mejor han resultado de todos los lanzamientos de Manga Films, y eso que yo para este particular soy muy tiquismiquis.

El doblaje, salvo por el pequeñísimo fallo que os mencioné antes, ha salido bordado. Absolutamente impecable. Todos los actores se han metido dentro de su papel y han dado lo mejor. Espero que la segunda parte siga en la misma línea, pues conseguirían hacer de esta OVA el mejor de los lanzamientos de Manga Video. PERO hay algo que tengo que decir, y es que la voz de Pai no me termina de llenar. El doblaje es correctísimo, pero el tono de voz, mucho más ingénuo e inocente en la versión inglesa, no está en la española en consecuencia con la personalidad del personaje. La voz de la



actriz que le ha prestado su voz en esta versión no da la impresión de ser ni ingenua ni infantil, sino que tiene un tono de voz seguro y adulto. Si sirve de consuelo, diré que la voz que se le ha dado a Pai cuando habla su parte sanjiyan me parece perfecta.

Y éste es, sinceramente, el único defecto que le puedo reprochar a este lanzamiento de Manga Films, pues hasta su precio es estupendo. Si eres un fan de la obra de Yuzo Takada en particular, o del buen anime en general, tienes que tenerla en tu colección.

The JavHunter



DOOMED MEGALOPOLIS

El despertar de Masakado

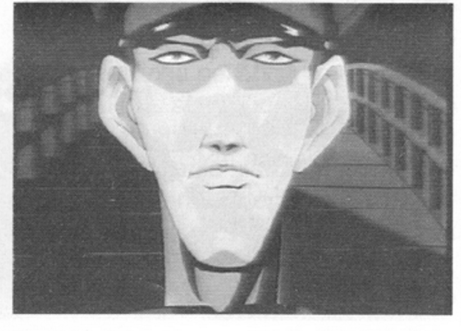


Un gran éxito de los últimos tiempos en Japón que nos llega sorprendentemente pronto. La historia de La Megalópolis Condenada, una OVA dividida en cuatro capítulos, da una idea de qué es lo que está pegando por Japón en estos días. Ocultismo, hechicería, acción y algo de erotismo light son sus cartas de presentación, y Kazuhiko Katayama ha sabido organizar todos estos ingredientes en un magnífica historia mezcla de nostalgia histórica y acción fantástica.

La historia y la fantasía

En esta primera parte de cuatro, llamada La Ciudad Endemoniada, se nos introduce en la historia de Tokyo a principios de este siglo, en el año 1908, en plena introducción de la cultura occidental en el tradicionalista Japón. Según cuenta la historia, mill años atrás Taira No Masakado se rebeló contra el cruel emperador del Japón dispuesto a poner fin a su tiranía, y a su muerte su espíritu quedó en el Llano de Kanto asumiendo el papel de guardián de la ciudad que ahora es Tokyo. Sin embargo, si se perturba su eterno descanso, resurgirá de nuevo como espíritu vengador para destruir el imperio. El alcalde de Tokyo, el señor Shibusaba, que desea hacer de Tokyo la ciudad más esplendorosa del mundo, emprende un proyecto de remodelación de la ciudad, con vistas a convertirla en una moderna metrópoli. Sin embargo, desea contar también con un gran esplendor espiritual, por lo que solicita la presencia del Maestro Hirai, un famoso hechicero blanco. Mientras tanto, un misterioso personaje aparece en el cementerio de Okurasho, lugar el el que se encuentra la tumba de Masakado, con la intención de despertar su espíritu y desencadenar así la destrucción de la ciudad.

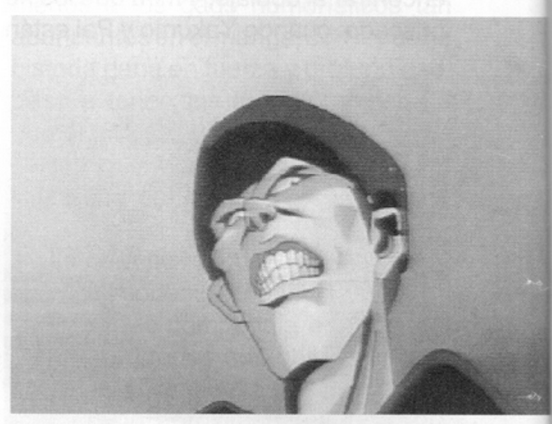




Así, al llegar el Maestro Hirai a Tokyo, nota la presencia en el ambiente de los fantasmas de la ciudad, que han sido despertados, y junto con Kato y el resto de acólitos que han acudido a recibirle, sufre el ataque del misterioso personaje que ha despertado a los espíritus, el cual resulta ser un poderoso hechicero maligno.

A medida que transcurran los hechos, conoceremos al resto de protagonistas de la historia. La más importante es Yukari Tatsumi, una joven cuyo hermano, Yoishiro, es el encargado de cuidar los terrenos en los que se encuentra la tumba de Masakado, además de ser el ayudante personal del alcalde. Sin embargo, Yoishiro guarda un terrible secreto que le atormenta, un secreto que influirá en gran medida en el desarrollo de los acontecimientos y sobre todo en el papel que su hermana jugará en esta historia, historia que enfrentará al Maestro Hirai contra el hechicero oscuro, y de cuyo resultado dependerá el futuro de Tokyo y de la propia Yukari.

Ésta es, así en grandes rasgos, una breve sinopsis del argumento de



esta primera parte de la adaptación de la obra de Hiroshi Aramato "The tale of the Capitol", publicada por Kadokawa. Lo único malo del asunto es que es eso, la primera parte, y sus casi cincuenta minutos saben a poco. Esperemos que no se tarde demasiado en continuar la serie (en principio se planea lanzar los siguientes capítulos en la segunda mitad del año).

Muy reciente

Estamos ante un ejemplo del anime de última hornada, y eso se tenía que notar. En esta película se mezclan



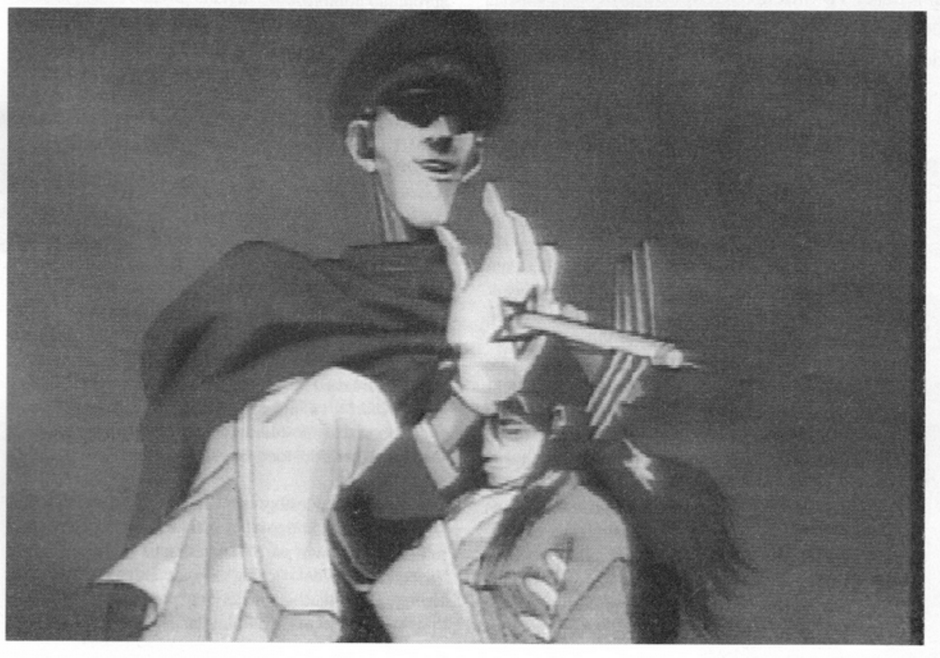


el surrealismo y el clasicismo para formar una buena muestra de lo que pega hoy en día en Japón. Aparte de ser una de las últimas sensaciones del anime en los Estados Unidos, donde ha arrasado, la visión personal de Yuki Maisa le da ese toque peculiar tan impactante a la vista, mezclando unos dibujos a veces casi esquemáticos con un feeling totalmente tradicional. Esta producción se destaca claramente del resto tanto por temática como por calidad técnica, y su tan particular estética no debe haceros caer en el error de pensar en él como un subproducto más. La animación es en algunos momentos absolutamente brillante, y la mezcla de realidad y fantasía tan estrecha que nos mete dentro de la historia de un modo que pocos animes pueden lograr. Se trata de uno de los más claros ejemplos de que no es necesario situarse en el futuro para crear una historia de ficción, y para mi gusto es digna del mejor H.G. Welles o H.P. Lovecraft. Los efectos especiales son brillantes, como cabría esperar en una producción tan reciente, y aumentan la calidad de la película, aunque no se puede ver demasiada variedad. Sin embargo, es mejor así, pues ayuda a mantener una homogeneidad en el relato, que no necesita de mayores adornos, dada la vistosidad de los que tiene.

Un doblaje correcto

Lo primero que deseo advertir es que aquí no cuento con marco de referencia para comparar, pues ni he visto la serie original ni me he podido hacer con los capítulos doblados al inglés. De todos modos, no se trata de decir si aquel fue mejor o aquel otro peor, sino de qué me ha parecido éste, y no me ha parecido mal. No alcanza el nivel de su "3x3 Ojos", pero es muy correcto, aunque hay pasajes en los que los actores se han quedado un poco cortos, un poco faltos de emoción. La música es bastante apropiada para la historia, alternanddo momentos siniestros con otros de paz, y alguna punzada de tensión y suspense. Sin embargo, Kazz Toyama (de quien no conocía nada hasta ahora) no se ha lucido tampoco demasiado, y el acompañamiento musical, como el doblaje, alterna momentos muy buenos con otros simplemente correctos, así que la dejaremos en suficiente. Lo que sí me ha parecido la historia es un poco confusa precisamente por culpa de ese doblaje. No sé si se ha hecho directamente del script original, pero en todo caso algunos diálogos parecen quedarse algo parcos en cuanto a desvelar la historia, dejando demasiados enigmas a resolver por parte del espectador. No se entiende, por ejemplo, por qué cuando el Maestro Hirai dispara la flecha mística contra el hechicero, éste logra volver el ataque contra aquel, lo cual impide un seguimiento fluido de la historia, que se vuelve en algunos momentos confusa, y que deja un par de puntos oscuros. El espectador no tiene más remedio que cavilar e intentar suponer cuál de las posibles explicaciones es correcta, o bien esperar a ver el resto de capítulos para descubrir en ellos la clave de esos sucesos.





De todos modos, la historia es en general comprensible y muy entretenida, y es una estupenda oportunidad para ver reflejado el Japón de principios de siglo, con su mezcla de costumbres occidentales y tradicionales, y para echarle un vistazo a una de las últimas producciones del anime (Dios mío, cómo han cambiado las cosas desde que babeaba ante Mazinger Z). Ahora, eso sí, hay alguna escena un poquito desagradable, y el gran realismo de imágenes y sonido no ayuda a suavizarlo precisamente, así que los de estómagos muy débiles estáis advertidos. Por lo demás, un *must have.*

The JavHunter

TALLER DE ANIMACION

El Taller de Animación presenta... Nuestra primera Música de Banda Sonora Original Imaginaria.
Puede que nuestro Anime imaginario aún sea algo flotante entre las nubes de lo onírico, pero su música es ahora muy real. Entre el MangaZone pasado y éste, Rafael se lanzó a imaginar y componer, y no sólo compuso una docena más de temas, sino que concibió una historia que la motivase. Así que en este Taller tendréis un bonito relato, instrucciones para conseguir esta primera BSO del Taller y algunas explicaciones de Rafael que os darán idea de cómo se las maneja en su afición. Además, la tercera entrega de las aventuras de Dana Sterling y el Quinceavo Escuadrón A.T.A.C., en "Macross Alternativo".
Y, finalmente, os contaré un poco cómo van las cosas en el Taller, y qué es lo que ocurrirá en los próximos meses.
Señoras y señores, pasen y vean... ("¿Te has fijado? Ha subido el tamaño de letra a 10 puntos" "Oh, sí, es cierto. ¿No es *<snif>* conmovedor?")

"Para que comprendas un poco mejor mi situación, te comento que ya compuse anteriormente una banda sonora para una obra de teatro, toda ella musical, que te he grabado en la cara B de la cinta (espero te guste, aunque tal vez sea un poco difícil de comprender sin haber visto la obra... Trata de un astrólogo que la Inquisición quiere quemar en la hoguera acusado de brujería y que antes justo de su muerte tiene una alucinación en la que es un brujo muy poderoso y bla, bla, bla.). Bueno, pues quería comentarte que en un principio yo iba a los ensayos para ver que ocurría en la escena que debía plasmar en mi musica, seguidamente componía la música y junto con los actores y director veía la coreografía final como debía quedar, haciendo los pequeños arreglos que cada tema requería. Con ello quiero explicarte que estos temas son lo que, digamos, irían en el disco de la banda sonora del ánime, pero luego para cada escena en concreto se haría una versión ligeramente retocada para que cuadrara con el tiempo, situación, etc., aunque no exactamente una música diferente para cada situación sino... bueno, pienso que ya me entiendes puesto que estoy seguro de que has visto, escuchado y observado muchas películas con sus bandas sonoras incluidas. Aparte de esto comentarte que también he grabado dos discos (aunque no Tops de la lista de los 40... pero realmente, ¿quién que hace este tipo de música quiere aparecer en los Top 40?), uno de ellos fue una grabación para sacar fondos para una organlzación benéfica y el otro un minidisco para regalarlo una empresa de artículos para bebé junto con las compras de Navidad... en fin, pero me lo paso muy bien haciendo esto."

"Explicar como programo la música en el ordenador llevaría tal vez un poco de tiempo, pero para que tengas una idea por si no conoces el sistema te explicaré que simplemente selecciono la pista 1 de un programa de ordenador que es una mesa de mezcla, y toco por ejemplo el piano. Luego selecciono la pista 2 y escuchando el piano que he tocado, toco un bajo. Luego en la 3, mientras escucho el piano y el bajo, grabo un oboe... así hasta completar la música que quiero componer. La percusión se programa de una forma parecida patrón a patrón y luego diciendo que se repitan las veces que me hacen falta. Con unos puntitos mas gruesos o menos indico el golpe que ha de pegar, lo fuerte que lo quiero y donde lo quiero, si en la caja, en el bombo, en los platillos, etc.

Para grabar el tema, el ordenador dispara los instrumentos correspondientes del respectivo sintetizador, después de haber ajustado el volumen correspondiente de cada uno y por qué altavoz (canal izquierdo o derecho) quiero que salga y pasándolo por una mesa de mezcla lo grabo en la pletina de la cadena de música... y eso es todo brevemente."

Rafael Luque Medina

Y esta es la historia...

CONQUISTADOR

La Tierra había vivido ya una devastación total. El miedo a las guerras nucleares había descuidado la atención hacia cosas más importantes, como la superpoblación y la deforestación de los bosques. La contaminación y los afanes lucrativos de gobernantes y dirigentes habían llevado la destrucción total al planeta... y el renacimiento había comenzado.

Patsu era un niño soñador al que le encantaba saltar al mar desde altas colinas por su afán de volar como un pájaro. Era querido por familiares y amigos y siempre estaba atento de ayudar a cualquiera que lo necesitara. Había leído mucho en los libros de la antigua Tierra y sentía predilecta atracción por un hombre, Robur el conquistador, personaje de ficción creado por Julio Verne que conseguía construir una nave más pesada que el aire en tiempos donde casi no había medios... una nave con la que podía surcar los cielos, con la que podía volar...

-Quien pudiera viajar en una... -se decía mientras saltaba al mar una vez más desde el acantilado más alto del pueblo, pasando entre bandadas de gaviotas y cayendo en el mar justo cuando la ola alcanza su más alto nivel, bajando nuevamente justo tras su zambullida y quedando Patsu con los pies en el suelo. Mil veces le habían dicho sus padres que no cometiera esa clase de temeridades, por miedo a que un día errara en el cálculo para el momento del salto y la ola, o no llegara a tiempo, o fuera él quien llegara demasiado pronto al mar... pero, ¿cómo parar el viento?.

Vivía en un poblado no muy grande, como todos los que ahora existían desde el día del renacimiento, cuidándose de la tierra que les alimentaba y dedicando el tiempo libre a divertirse y vivir, algo que habían olvidado los habitantes de la antigua Tierra antes de su aniquilación... se comentaba que incluso esa fue la mayor causa de su exterminio. Eran tiempos felices aunque no por ello fáciles, y al igual que la tempestad precede la calma, la calma precedía el... Caos.

CAOS

Los rumores de que una extraña nave estaba haciendo estragos entre la población del planeta se confirmaron. Patsu quedó atónito al verla aparecer de entre las nubes.

Se encontraba saltando desde el acantilado cuando la vio por primera vez, tan majestuosa, tan imponente, tan destructora... acompañada de un estruendoso ruido y una llamarada de luz que la envolvía. En un instante, el fuego en el poblado comenzó a devorarlo todo, casas, campos, vecinos, animales... la familia. Patsu corría desde la playa, aún sabiendo que nada podía hacer para impedir la tragedia, pero nunca el camino hasta el pueblo le había parecido tan largo.

Fue el día que menos había tardado en salir del mar y volver al pueblo, pero eso fue toda una eternidad en esos momentos. Cuando llegó no quedaba nada ni nadie... todo destruido y la horrible nave, «Espanto» le había parecido leer escrito en su fuselaje, se alejaba victoriosa por el cielo hacia el Este, buscando un nuevo poblado que destruir, un nuevo niño al que dejar solo, un nuevo guerrero con ansias de venganza y odio en su corazón. Las lágrimas brotaron de sus ojos y recorrieron sus mejillas para cubrir el dolor de su expresión mientras por su mente pasaban confundidos e incontrolables pensamientos acerca del nombre de la nave... Espanto, como la nave de su novela preferida... ¿Podría, tal vez, existir también un «Albatros»?.

ESPEJISMO

El desierto... Patsu comienza su camino. Un camino solitario y difícil, sin saber tan siquiera ni dónde se dirige ni qué va a hacer. Una energía interna le mueve hacia el Este, hacia el Sol naciente, tan abrasador que hace que el agua de su cantimplora hierva como el odio y los deseos de venganza en su sangre... hacia donde se dirigió la demoníaca nave que le dejó sin pasado... el Espanto... apropiado nombre.

Los recuerdos de sus amigos y familia perdida le atormentan y desgarran emocionalmente. Atrás queda su pueblo en llamas, el lugar que le vio nacer y crecer hasta convertirse en el muchacho que pocos días antes era, para luego transformarse súbitamente en un ser lleno de odio y deseos de venganza... Todavía era posible ver a lo lejos la columna de humo que se alzaba para alcanzar el cielo con los últimos vestigios de su pasado... que nunca volverá.

El camino es duro y los días se suceden con rapidez, excavando en las dunas para protegerse del tortuoso sol durante el día, aprovechando el frío de la noche para caminar más deprisa, cubriendo su cuerpo para evitar las quemaduras durante el día... abrigándose con lo poco que llevaba para no congelarse en el frío de la noche... totalmente exhausto y sin sentido estaba, cuando Dais, su mujer Kaori y su hijo Kuno, habitantes de las dunas le encontraron casi deshidratado, peregrinos que, como él, lo habían perdido todo al paso de una nave llamada «Espanto».

Una vez repuesto y montando en uno de los caballos que sus nuevos amigos llevaban, continúan su camino juntos, conociendo poco después a una niña llamada Hu Sa Nyan, hija del alcalde de otra aldea quien retó y enfrentó a Zoltar, señor del mal y dueño del navío de combate «Espanto». También las lágrimas no pudieron

ser retenidas por la niña cuando narró con espeluznantes detalles, como Zoltar traicionó las reglas de honor y destruyó sin piedad a su padre y su pueblo en un instante de dolorosa conmoción. Pronto una especial amistad nació entre Patsu y Hu Sa Nyan.

PARAISO

Conociendo bien el camino, Dais guía a todos hasta un lugar llamado Paraíso, un Oasis perdido entre las arenas del desierto y que sólo unos pocos conocían. La belleza del lugar les hace olvidar pronto el dolor que con ellos arrastran. Por un momento no comprenden como, ni siquiera, el malvado Zoltar no ha destruido todavía tan maravilloso valle. ¿Donde se encontraban?, ¿tan alejados de su pasado, tan desviados de cualquier ruta de peregrinación o mercado que era imposible que les hallaran?.

Estableciéndose en este lugar, todos viven cómoda y felizmente, sin nada que echar a faltar en cuanto a alimentación se refería, pero la herida que en el corazón llevaban no les permitía disfrutar en su totalidad de aquel bien que Dios les había regalado... tampoco por los extraños restos y huellas que a veces encontraban y les hacía pensar qué o quien había estado allí antes y aquella construcción laberíntica en la que nunca habían conseguido adentrarse.

Por fin, un día deciden adentrarse en el laberinto para investigar... el truco era sencillo. Apoyando siempre la mano derecha en la pared que tenían a su derecha, era imposible que se perdieran, siempre, por lo menos, volverían a la entrada y si el diseño del laberinto lo permitía, aunque darían mucha vuelta para llegar al centro, encontrarían que era lo que en él se escondía, y siempre llegarían a él si la suerte les acompañaba y no hubiera un laberinto dentro de otro... realmente, la suerte les acompañaba y pronto se encontraron ante una nueva ciudadela, solo posible de ver desde el aire, que se alzaba majestuosa y llena de explendor, a pesar del paso de los años, ante ellos.

Una extraña civilización parecía haberse establecido antes, pero ahora todo estaba abandonado. No obstante, el deseo de venganza, de conseguir que el orden volviera a reinar en la Nueva Tierra, les hacía buscar cualquier cosa para destronar a Zoltar. Una nave con la que luchar contra él. Algo con el suficiente poder para destruirlo para siempre... Como si de su imaginación hubiera nacido, ante ellos apareció el «Albatros».

VIENTO DEL ESTE

Miraron la nave con una sonrisa en los labios. Era el momento de partir, de hacerse con esa extraña maquina, mitad pájaro, mitad nave espacial. Para Dais y Kaori, la tecnología no entrañaba muchas dificultades, aunque esa alienígena maquina parecía que se lo iba a poner muy difícil... pero pronto, los motores comenzaron a rugir, las luces de control se iluminaban una tras otra, todos en sus sitios desempeñando un papel de mando sobre sus consolas de ordenador casi por instinto tras unas breves explicaciones por parte de Dais y Kaori. Entonces, suavemente se elevaron sobre el paraíso donde antes habían vivido. El Este su destino, ¿por qué?. No comprendían el afán de ir hacia el Este. Todas las energías, todos los instrumentos, la dirección... rumbo hacia el Este.

La sensación de volar era maravillosa y le fue imposible a Patsu reprimir un grito de entusiasmo y alegría.

AURORA BOREAL

Habían recogido ya una gran cantidad de viajeros errantes, desterrados de sus pueblos de origen por la maldad y la destrucción de Zoltar y hallados en un camino de peregrinación y búsqueda, como antes lo fueron Patsu y Hu Sa Nyan, aunque no sin dificultad, ya que era difícil tranquilizar a los viajeros de sus buenas intenciones por la similitud de las naves Espanto y Albatros.

Durante días siguieron llevando vuelo hacia el Este, tranquilamente, muy despacio para tener tiempo a familiarizarse con la nave, y por fin, la silueta del contorno Australiano se dibujó a lo lejos. Las estrellas iluminaban el cielo y sobre la cubierta del Albatros, Patsu y Hu Sa Nyan se hacían promesas que no sabrían si alguna vez podrían cumplir.

Con un dulce ulular de energía y luces de colores, una aurora boreal comenzó a dibujarse en el cielo australiano, mientras la nave comenzaba su suave descenso, como si no pesara en absoluto, como si blandos colchones de algodón amortiguaran su caída. Las palabras de amor que de sus labios salían, eran más que simples frases dichas al viento. El Amor tenía su lenguaje especial y único, y los dos niños, ahora endurecidos por el dolor de la guerra, parecían haberse quitado su coraza y desnudado su corazón el uno para el otro.

AGUA

Si el Oasis del desierto al que llegaron, con su imponente ciudad... ¿alienígena? ...a la que llamaron Valle X dentro del misterioso laberinto, era un paraíso, nada podían decir entonces sobre el lugar de Australia donde se habían posado. Mágico, diferente, con una misteriosa energía que irradiaba cada piedra, cada lago, cada arroyo, cada cascada, cada árbol. Realmente la nave les había llevado hasta allí sin ellos saberlo y era un magnífico lugar para acampar en tierra firme.

Una vez hubieron descendido, la energía se hizo más palpable. Toda ella parecía provenir de una gruta no muy lejos de donde se habían posado, oscura, misteriosa, diferente... Patsu, Hu Sa Nyan y Kuno se adentraron rápidamente en ella mientras todos preparaban el campamento.

Una extraña gruta, unas pinturas, unos escritos indescifrables... una profecía. «El muchacho del valle del ocaso, donde el Sol moría para renacer por el Este, el eterno aventurero que invitaba a bailar a los pájaros en su descenso, llevaría el Ave Fénix a renacer de sus llamas contra el señor del mal». Sobre una piedra, un extraño instrumento musical, muy parecido a una flauta de pan esperaba que alguien lo hiciera sonar. Patsu lo cogió con sorpresa y duda a la vez. Se preguntaba que podía significar todo aquello.

DOOMO ARIGATOO

Dudando de todo, Patsu había cogido aquel instrumento, y en un segundo sopló... y un bonito sonido surcó el aire, mezcla de flauta de pan y xilófono, una extraña melodía que todos parecían conocer muy bien... pero más vieja que el Tiempo, una melodía que algún viajero trajo a la tierra conocida desde algún lejano lugar.

Patsu tocaba el extraño instrumento... y las ideas, alucinaciones..., confusos pensamientos surcaban su mente. «Muchas gracias» era lo único que comprendía de todo lo que en su mente resonaba con un espectacular rito de luces y colores... Salvación para los que viven cuando acaba la no vida. Muchas Gracias... Salvación.

Hu Sa Nyan y Kuno no pudieron más que maravillarse de la bella melodía que escuchaban... y sorprenderse cuando un extraño fulgor comenzó a iluminar la cueva, conectando los corazones de los tres muchachos y haciéndoles sentir una increíble Paz.

ACOSADO

Tras unos días de campamento y creyéndose capaces de destruir a Zoltar con su potente Albatros, Patsu y los demás deciden salir en su busca para derribarle. Todo está preparado, han estudiado la nave a fondo, por lo menos todo lo que parecían entender. Nada podría ahora pararlos... es la hora de la venganza. Despegan y comienzan su vuelo, sin saber que Zoltar ya les había localizado e iba tras ellos entre las nubes, asombrado de la nave que habían conseguido y con un extraño recelo de desconfianza, de duda. En un momento, parece sospechar que se han dado cuenta de que les sigue y se esconde entre las nubes... para salir nuevamente tras ellos decidido a destruirles.

Hu Sa Nyan baja al puente exaltada, ha visto el Espanto, la vil nave de Zoltar con la que el mundo ha sufrido una devastación de fuego y destrucción. La red está echada y el pez ha picado... sólo queda que Dios esté con ellos.

Calculado hasta el último segundo, tal como a Patsu le gustaba hacer cuando saltaba al mar desde lo alto de los acantilados del pueblo que le vio nacer, dejan que el Espanto se acerque un poco más, como si no se hubieran dado cuenta del acoso y en un momento, la persecución comienza a tomar una forma diferente, la velocidad se hace presente y protagonista, los disparos de ambas naves se suceden, las maniobras vertiginosas, nada parece imposible para ambos capitanes... pero finalmente, la maniobrabilidad y experiencia de Zoltar hace que consigan abordarles y entran en la nave para luchar. Las órdenes de Zoltar son claras: No destruir la nave... tantos años buscándola, el poder supremo... quiere hacerse con ella por algún extraño motivo, el Espanto parece más grande, más poderoso, más sofisticado, pero ésta le atrae más y nadie lo comprende, es extraño, la suya ha aparecido en todo momento más rápida. Incluso ha habido momentos en que el Albatros parecía quedarse sin potencia para seguir la ferocidad del enfrentamiento, pero a Zoltar le sigue atrayendo el Albatros.

Tras unos duros enfrentamientos y viendo Zoltar que nada podía hacer todavía, por la destreza con la que se defienden los hombres de Patsu, deciden abandonar la nave y volver al Espanto. Siempre han luchado desde el aire, protegidos tras el poder de su nave y no son tan buenos luchadores cuerpo a cuerpo, no obstante, en la retirada y tras un descuido de Hu Sa Nyan que sale descuidadamente de un compartimiento, Zoltar la coge prisionera sin que nadie pudiera hacer nada por evitarlo. Patsu se lanza al rescate, pero un inesperado golpe lo deja sin sentido en el suelo, mientras una triste y enfurecida Hu Sa Nyan se aleja en las garras de Zoltar. Una vez todos en el Espanto, las dos naves se separan, alejándose del Albatros rápidamente y sabiendo con certeza que ahora nada podrán hacerles por miedo a lastimar a su prisionera.

PARA QUE VENGAS

No hay palabras que calmen a Patsu. El dolor le invade y le recorre todo el cuerpo. Su amiga no está con él y nada puede hacer para rescatarla. Llevan días volando en busca de Zoltar y su Espanto sin éxito. Miles de veces se ha preguntado porqué decidió abordar el Albatros, en lugar de destruirlo... ¿Qué sabía Zoltar que no supiera él de su nave?.

Cae exhausto y dolido en su cama y comienza a pensar. Ni aunque dieran alcance a Zoltar podrían hacer nada, es más rápido y mejor en el dominio de su nave... demasiada experiencia. Ellos ni siquiera comprenden todavía como hacen que la nave vuele y de que energía se alimenta, y aunque los alcancen nada podrían hacer, ni un solo disparo podrían lanzar contra el Espanto... no mientras Hu Sa Nyan estuviera allí. Con dolor intenta hacer sonar el instrumento que encontró en la gruta de Australia y que tanto le apaciguó en su momento, pero ninguna melodía le viene a la mente... está cansado, varios días durmiendo apenas unas horas... tiene sueño... mucho sueño...

EL COLOR DEL ALMA

Patsu cae en un profundo sueño y de repente escucha un sonido un tanto extraño. Miles de luces de colores comienzan a filtrarse por todas la ranuras, ventanas, y puertas de la nave.

Se gira y ve su cuerpo tendido en la cama, está fuera de él y flotando va tras las luces... no tiene miedo, de hecho, una maravillosa sensación de paz le anima hasta el corazón de la nave. Nunca había visto nada igual, nunca había estado en ese lugar de la nave. Una gran piedra comenzaba a brillar mientras las luces se metían en su interior y en el aire resonaban palabras de agradecimiento... Salvación... Muchas Gracias...

Por algún extraño motivo comprendía lo que ocurría. Esa nave alienígena funcionaba con energía astral. Había sido desarrollada en un mundo donde el grado de evolución de los habitantes era tal que no tenían ningún problema en proyectar su energía espiritual para, en este caso, potenciar la nave a niveles casi infinitos. En la Tierra, tal grado espiritual todavía no existía, pero sin saber cómo, debido al cansancio, a su estado de pureza espiritual, a su amor por Hu Sa Nyan o al hipnótico sonido de su alienígena instrumento... o quizá a todo un poco, había caído en un trance que había llamado a todas las almas en pena, aquellas a las que todavía les quedaba realizar algún acto que las hiciera merecedoras de la paz eterna, y estaban alimentando el corazón del Albatros para que funcionara a su máxima potencia. De pronto un estallido de energía inundó la sala y Patsu volvió a su cuerpo.

FUEGO

Patsu despertó sintiéndose consciente de todo. Ahora era su turno y tenían potencia infinita. El Albatros se estaba transformando en un gran pájaro de fuego. La energía lo recorría de un extremo al otro. Zoltar no podría esconderse, las mentes de todos estaban enlazadas. Todo era uno y los instrumentos electrónicos no eran necesarios.

Pronto divisaron la nave de Zoltar, pero esta vez no hubo lucha alguna. Un campo de energía envolvió el Espanto y lo detuvo en el aire mientras las dos naves se fundían en una. La energía espiritual pura iba tocando a cada uno de los tripulantes del Espanto y todo el mal que en ellos había desaparecía.

Patsu y Hu Sa Nyan se encontraron muy pronto en una gran sala fuertemente iluminada. Cuando Patsu acostumbró la vista vio que no estaban solos. Zoltar mantenía cogida a Hu Sa Nyan y la energía pura le rodeaba sin tocar a ambos. Tal era la energía negativa, la maldad que en él habitaba, que oscuras llamas irradiaban entre el campo que envolvía a Zoltar y Hu Sa Nyan y la energía pura. Patsu temió por su amiga, fueron difíciles momentos mientras las palabras de Zoltar amenazaban cruelmente a Patsu y al mundo entero. Prometía que nunca la belleza, la bondad... la paz, reinarían en la Tierra, y a cada palabra, a cada intento de Patsu por acercarse, Zoltar apretaba más fuertemente el cuello de Hu Sa Nyan.

El muchacho no sabía que hacer y no quedaba tiempo, Hu Sa Nyan podría morir asfixiada en cualquier momento y Patsu no quería... no podía perder a más seres queridos. Inesperadamente, el comandante del Espanto, la mano derecha de Zoltar y quien más próximo estaba a él en esos momentos, ya envuelto en la luz pura, arremetió con su lanza contra Zoltar, atravesándolo por el mismo corazón. Hu Sa Nyan cayó al suelo de rodillas, tosiendo y cogiéndose del cuello mientras la energía pura la bañaba en su brillante color y Patsu corría a su encuentro.

Malherido, Zoltar aún tuvo fuerzas de arrancarse la lanza del corazón, y gritando de rabia, ira y dolor se giró hacia su comandante, con la mano alzada para destruirle, cuando su campo de energía negativa se debilitó por el esfuerzo y tocándole en ese momento la energía pura se produjo una explosión de luz que dejó a todos deslumbrados por unos instantes.

TIEMPO. POR LA PAZ DE UN PUEBLO

Cuando les volvió la vista estaban todos en un paraje maravilloso, quien sabe si en la Tierra o en otro planeta. Todo era bonito, bello, hermoso... y la paz les recorría a todos. Era momento de fiesta porque todos los pueblos eran uno solo y la energía pura les había infundido respeto y Amor por los demás. Todos bailaron y festejaron el día del Nuevo Mundo. Patsu y Hu Sa Nyan se prometieron en un fuerte abrazo, con el Sol y las estrellas sonriéndoles desde el cielo... y sus labios se besaron inocentemente.

Rafael Luque

Lo cierto es que venía esperando la llegada de algo como esto desde hace bastante tiempo, y espero que ninguno de los que habéis colaborado o pensáis colaborar con el Taller de Animación se sienta menospreciado o coartado por esta afirmación, porque no es lo pretendido, y porque agradezco y valoro al máximo todas vuestros trabajos e ideas. Es sólo que esta historia que Rafael nos ha ofrecido me recuerda a aquellos primeros relatos animados japoneses, llenos de sencillez, ingenuidad y dulzura... no sé, sin contaminar por la aparatosa sofisticación que parece tan imprescindible hoy día. Y que nadie confunda nunca lo sencillo con lo simple: traducir este relato a una forma visual y cinética sería todo un desafío. Hay obvios centros de atención: la estética de una paulatina reconstrucción de la civilización humana, ese soplo de misticismo indefinido permeándolo todo, y la precisión requerida para dibujar a los personajes y sus interrelaciones, especialmente las de Patsu y Hu Sa Nyan, los héroes de la historia.

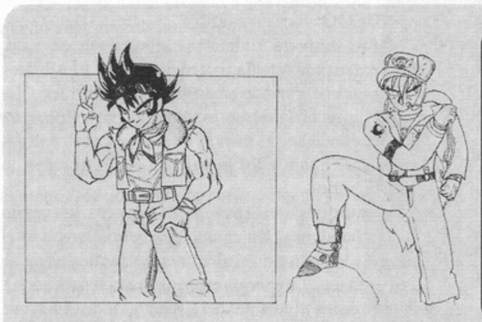
Una de esas cuestiones, la del ritmo y la atmósfera de la narración, queda más que solventada con la hermosa música de Rafael. Combinada con esta historia, realmente inspira un torrente de imágenes a poco que uno tenga fantasía, y se compenetra con el texto de tal forma que guía fácilmente el vuelo imaginativo. Resulta un efectivo empujón para empezar a definir en la mente el fluir de las escenas y el estilo de la animación.

A mí, particularmente, me sugiere un algo muy delicado y encantador, lleno de momentos de ternura serena, de entusiasmo juvenil, de tremendo dolor y pena, y de misterio y de aventura. Algo que habría de permitirnos tomarnos nuestro tiempo en explorarlo, como dando un gran rodeo de cotidianeidad en medio de un derrotero vital a veces desgraciado y a veces esperanzador y maravilloso. Sin prisas. Me gustaría que escribieseis hablando sobre vuestras impresiones.

A fin de que podáis compartir la experiencia, os explicaré cómo podéis conseguir una copia del trabajo de Rafael Luque. Cuando planteé las bases del Taller, propuse que las colaboraciones musicales se distribuyeran según los modos del Dominio Público en el mundo del ordenador. Es decir, que Rafael conserva los derechos de autoría de su obra, pero permite su adquisición gratuita. En términos prácticos, todo lo que tenéis que hacer es mandar un sobre que contenga otro, con sus sellos, dirigido a vosotros mismos, dentro del cual habría una cassette de 46 minutos mínimo (y que no sea una que tengáis grabada con música de Los Chichos, por favor os lo pido, que esto se merece cuanto menos una cinta de cromo). Se os grabará la música, se os pondrá una carátula en la caja de cassette, y se os mandará de vuelta. Así quedará todo el gasto por vuestra parte reducido a los estrictos costes de la cinta y el correo, y os evitáis el gasto de mover dinero por correo. Sois libres de copiaros la cinta entre vosotros, mientras lo hagáis registrando en alguna parte de la misma los datos del autor (esa es la noble obligación de todo usuario y propagador de Dominio Público), aunque intentaremos que la carátula sea tan atractiva que preferiráis pedir la cinta.

Dadnos un MangaZone más de tiempo y anunciaremos esto de manera más clara y concreta. Además, puede que se puedan ofrecer también fotocopias de las partituras para los más musicalmente inquietos, e incluso ficheros MIDI en diskette. Por otro lado, Rafael tiene ambición de que su historia llegue a plasmarse de una manera más concreta, en forma de ilustraciones, diálogos en audio o, incluso, fragmentos de animación (¿con la ayuda del ordenador? ¿mediante técnicas tradicionales? ¿Hacer un tinglado multimedia?). Estad al loro.

Huy, que se me olvida: Rafael está a punto de casarse. Desde aquí, muchas felicidades para la pareja



Este rinconcito lo dedicamos a dos diseños para el personaje de Robur. El de la izquierda es de Felipe Torrent Domínguez (que ya nos ha dejado ver su buen hacer en sus "Nukenin" y "Street Fighter II"), y el de la derecha lo ha dibujado su hermano "Chus", de doce años.

El enfoque que han escogido es el obvio aguerrido, desafiante y "malaje" tan propio de DragonBall y similares. Esto me recuerda una cosa: la historia de Alberto Benito (MangaZone #7). Parece que varios de los lectores preferirían una historia con personajes como los que describió Alberto, o como los que han dibujado los hermanos Torrent: belicosos y batalladores apenas empezar, para ir directamente a la faena, es decir, repartir tortazos. Es una opción tan válida como cualquier otra, y nos gustaría verla desarrollar.

Así que ya sabéis, pareja: trabajadlo. Ah, y bienvenidos al Taller de Animación.

¡Vaya! De nuevo me he de disculpar con J. Jaime Benito. Definitivamente, estoy presentando sus trabajos salteados. Su guía de personajes irá en el próximo Taller. Atención: en el MangaZone #12, ¡el regreso de David Rodríguez! ¡Más planos! ¡Más Mecha! ¡Más diseños comentados!

Pero, ya que he sido tan ominoso en el prólogo, "qué es lo que ocurrirá", será mejor que vaya al grano: si sois de los que leéis las editoriales que escribe nuestro bienamado dire, sabréis que dentro de unos meses me voy a la Mili (snif). Concretamente, en Mayo me tocará hacer la instrucción, y a los tres meses o así regresaré a Valencia para incorporarme a mi Destino. Si todo va bien, a la vuelta del verano podré volver a daros la tabarra en el MangaZone.

Pretendo dejar el Taller cubierto para ese periodo de ausencia. Estará, por un lado, el material que enviéis y que pueda elaborar en avance. Por el otro, aparecerá una nueva sección, consistente en juegos de referencias para dibujantes provenientes de artistas consagrados del Manga y el Anime. No es todavía un "Aprende a dibujar comics japoneses", pero intentaremos que se le parezca en todo lo posible. En medio, las entregas de "Macross Alternativo" de Rosa María.

Aprovechando esta especie de intermedio o descanso en ciernes, quisiera que pusiéramos en común lo logrado hasta ahora y lo que debería intentarse alcanzar. Hasta el momento, hemos tenido varias colaboraciones que han demostrado la categoría de la gente que hay por ahí. Viene siendo la hora de opinar y decidir el camino o los caminos que seguiremos. Está el Proyecto Robur, que habría de enfilar ya alguna dirección concreta. Está la posibilidad de asumir otros proyectos, pues puede que el de Robur no anime a todo el mundo. Por ejemplo, el de pediros relatos sobre vuestras series o personajes favoritos, tales como el de Rosa María. Está esa petición de un curso de dibujo estilo Manga, del que, como ya he dicho, vamos a plantar un germen.

Y, desde luego, está la cuestión de lograr ampliar la participación. Insisto: tan bienvenidas como esas monumentales y estupendísimas colaboraciones que recibimos aquí de un mes para otro, también lo serían aquellas otras pequeñitas como una minúscula idea. En todas esas cartas que enviáis al correo hay sitio para unas cuatro o cinco líneas de ocurrencias para el Taller.

Por lo tanto, escribid, malditos. ¡Escribid!

...Que me siento muy solito aquí, en medio de este recuadro negro como el futuro ("¡Autor, autor!").

Juan Gómez Martín

マクロス Macross ALTERNATIVO

Un relato de Rosa María Carmona Plata

TERCERA ENTREGA

CAPITULO 4º. TOP SECRET



Tranquilidad. Esa es la palabra que definiría la situación que se respira en la Tierra. Una de las principales bases militares Robotech, el SDF-3, está preparada para un ataque inminente. Todavía no saben qué punto en concreto del planeta será asediado por los alienígenas. Lo cierto es que seguramente se tratará de Macross.

Las medidas se extreman. La vuelta de los centraedios después de seis días no anuncia nada bueno.

Todos los escuadrones permanecen a la espera de recibir instrucciones. El Alto Mando del SDF-3 se acaba de reunir, van a discutir las medidas que se pondrán en práctica. El Comandante General Shator está al mando en espera del regreso del Almirante Gloval de Witoka.

-Caballeros. Como ustedes sabrán en vista de la ausencia del Almirante Gloval me he visto obligado a asumir el mando supremo de la base. La situación que vamos a tener que enfrentar no es nueva para mí y tampoco para ustedes. Dicho esto, les doy permiso para que expongan sus planes.

-Señor. Mi opinión es la siguiente: si iniciamos el ataque antes de que la nave penetre en la atmósfera estamos perdidos ya que nuestros pilotos Varitech no cuentan con ayuda exterior. Visto esto, ¿por qué no dejamos que aterricen y les atacamos aprovechando la sorpresa? Nuestras unidades Pureboyds pueden iniciar la ofensiva mientras que los escuadrones aéreos defienden sus posiciones.

-General Tyres, su plan es acertado pero tiene un inconveniente -dijo el General Magnum, al tiempo que se introducía en la conversación-. Bajo mi punto de vista, los centraedios no van a ser tan tontos como para colocarse inocentemente bajo nuestro fuego. Puede que no tengan la intención de traspasar la atmósfera, y decidan enviar a sus Futbochs como unidades independientes de combate.

-Lo que a mí me extraña -comento el Coronel Kent- es que no pongan tanto interés en atacarnos como en que nosotros les ataquemos. en un noventa por ciento de las ocasiones actúan a la defensiva.

-Coincido con el comentario del Coronel Kent -arguyó el Capitán Malo-. Su actitud es muy extraña, pero refleja lo aventajado de su situación. Nos consideran meramente mosquitos sin poder alguno contra ellos. Sacrifican alguna que otra nave, nos hacen creer que tenemos alguna esperanza cuando la realidad es infinitamente distinta. Somos sus conejillos de indias, prefieren diezmarnos poco a poco.

-Señores, señores. Me parece que se están acalorando demasiado.

-Comandante Shator. Lo único que trato de dejar claro en esta reunión es que somos inferiores en los enfrentamientos armamentísticos -continuó Malo.

-Ahí es donde se equivoca, Capitán Malo. Señores: nuestros científicos han finalizado esta misma mañana el proyecto que desde hacía una semana preparaban.

Mientras el Comandante Shator comunicaba de esta forma la noticia, la puerta de la sala se abrió dando paso a un pequeño individuo de piel grisácea. Lentamente se acercó a la mesa de juntas y ocupó un asiento. Carraspeó un instante, se irguió cuanto su encorvada espalda se lo permitía y comenzó a hablar.

-Señores. Mi nombre es Higgins. Soy ingeniero robotecnológico y dirijo el proyecto Filium. Como el Comandante les habrá comunicado es un proyecto secreto que aún no se ha anunciado oficialmente. En nuestros laboratorios hemos comprobado que su efectividad ronda el cincuenta por ciento.

«El proyecto Filium tiene por objeto recabar el mayor porcentaje posible de información sobre el enemigo. Consiste en el uso de microtransmisores sensibles a condiciones ambientales diferentes a las humanas, que insertos en los Futboch permanecerán prácticamente indetectables recopilando datos. Su sofisticado funcionamiento permite la captación de imágenes, conversaciones y el tratamiento de cualquier tipo de información para el que hayan sido programados.»

«Conjuntamente estamos preparando una nueva clase de aleación para la protección del armazón de los Pureboyds.»

-¿Y con eso cree que así vamos a ganar la guerra? Pues vamos listos. No parece sino que volvemos a la escuela a jugar a los espías.

-Por favor, Coronel Kente, mida sus palabras. Continue, doctor.

-Gracias, Comandante. El proyecto, lo crean o no, es fiable y eficaz. Poniéndolo en práctica no vamos a conseguir acabar con la guerra, eso es cierto, pero será un gran apoyo.

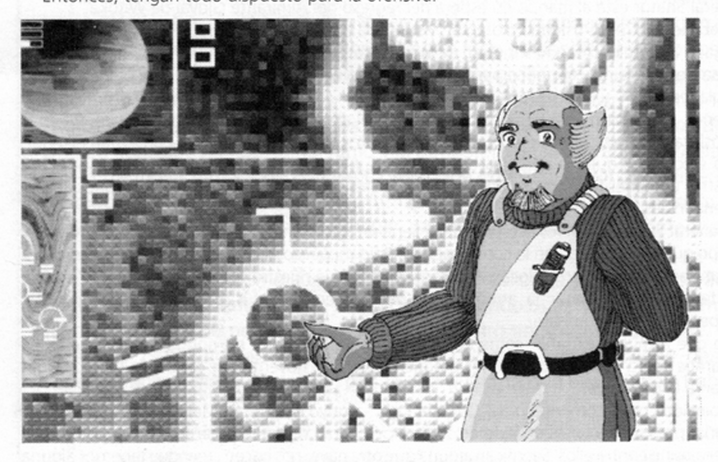
-En cualquier caso -dijo Kent-, ¿cómo vamos a colocar los microtransmisores?

-De eso también tenía que hablarles. Hemos hecho otro importante descubrimiento al analizar al soldado enemigo que el otro día capturaron los miembros del Quinceavo Escuadrón. Los Futboch no son ni más ni menos que estructuras metálicas con apariencia robótica conectados a los pilotos centraedis mediante una red de microfilamentos que parten de sus músculos motores. Los estímulos que éstos reciben neuronalmente en las batallas son comunicados a sus receptores mecánicos de manera instantánea. Los centraedis son, biológicamente hablando, seres de nuestra misma complejidad celular adaptados a ambientes hostiles, lo que ha hecho que desarrollen técnicas de insensibilidad.

-¿Quiere decir que no son capaces de captar estímulos físicos?

-Bueno, no es realmente eso. Si no, ¿cómo cree que podrían controlar los Futbochs? No. La realidad es que su umbral perceptivo límite es menor que el nuestro. Hablando llanamente, somos más sensibles que ellos y nuestros órganos sensoriales son más perfectos.

-¿Y qué tiene eso que ver con los microtransmisores? -dijo Magnum.
-¿No lo adivinan? Serían prácticamente incapaces de detectarlos.
-Si, pero, ¿cómo saber si no habrán desarrollado otros mecanismos de control?
-No habrá necesidad de preocuparse por eso. Serán implantados en el cerebro de sus pilotos. El control de los Futbochs supone el sometimiento de su sistema nervioso a altos grados de ionización. La débil señal que podría emitir se vería disimulada por los altos índices de energía acumulados en su sistema nervioso.
-Bueno, ¿pero cómo vamos a introducirlos ahí? -preguntó Tyres.
-Eso será una labor conjunta entre la destreza de sus soldados y la pericia de mis técnicos. Están elaborándose en los laboratorios unos pseudópodos artificiales que conectaremos a los Pureboyds como funciones asociadas y controladas por los ordenadores que abajo manejamos. La labor de sus soldados será acercarse a menos de dos metros de distancia de sus enemigos en sus «Purys» para que así mis técnicos puedan introducir en la cápsula de control central de los Futbochs los pseudópodos con el microtransmisor. Los microfilamentos de la estructura interior se encargarán de transportarlos hasta su cerebro.
-Parece que ha pensado en todo -aceptó finalmente Kent.
-En efecto.
-Ha sido un excelente trabajo, Dr. Higgins. ¿Cuándo podrá ponerse en práctica?
-Será cuestión de unas semanas, Comandante, pues hemos de ultimar ciertos detalles e incorporar las estructuras a los Pureboyds.
-De acuerdo. Ya puede retirarse.
-Bueno, señores. Ya han oído lo que el profesor Higgins nos ha contado sobre el nuevo proyecto. Es verdad que no nos librará de la guerra por el momento, pero lo cierto es que será un gran avance. Cambiando de tema y volviendo al ataque que esperamos, ¿cual será la estrategia que adoptaremos?
-Resumiendo todo lo que aquí se ha dicho -dijo el General Magnum-, creo que la mejor técnica es un ataque sorpresa mientras aterrizan. Todas las unidades se distribuirán por la zona y seguirán la táctica del ataque simulado invertido. Los apoyos podrían ser los Veritech y la fuerza ofensiva los Pureboyds.
-¿Están de acuerdo, señores?
-Sí -respondieron unánimemente.
-Entonces, tengan todo dispuesto para la ofensiva.



CAPITULO 5º. LA NAVE ALIENIGENA

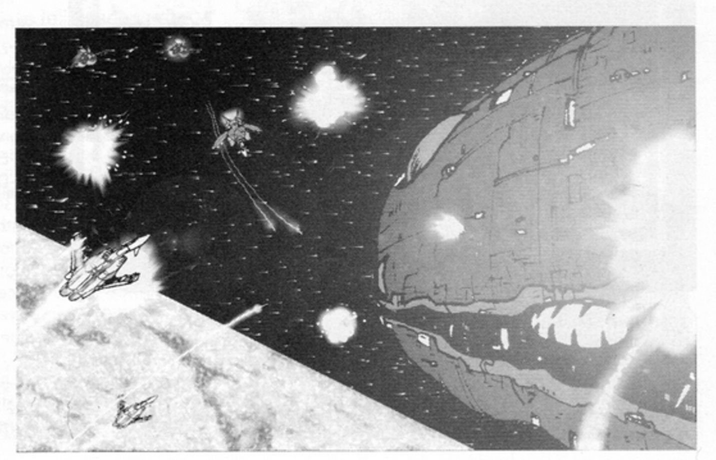
Al mismo tiempo que esta reunión tiene lugar en el SDF-3, los soldados de la base se preparan en silencio. Les han comunicado que posiblemente tengan que entrar en combate dentro de poco.
-¿Qué es lo que sucede? Estábamos en la ciudad cuando repentinamente sonó la alarma. ¿Hay peligro de ataque?
Dana y Bowie acaban de llegar a la plataforma nº6, donde el resto del Quinceavo Escuadrón les espera impaciente.
-Y usted, Teniente, ¿dónde estaba?
-Aprovechaba mi permiso, Angie.
-Ya se lo dije -respondió Angelo-, nunca podemos fiarnos de esos malditos. Son como ratas. Se esconden, esperan y cuando menos piensas, atacan.
-Pero, ¿como es eso posible? Ayer todo el Sistema Solar estaba despejado. Y ahora... ¿Qué os han dicho?
-Hace escasamente veinte minutos, el Capitán Abirgoard dio la orden de prepararse para un enfrentamiento. No dijo nada más. Tan solo que el Quinceavo Escuadrón actuaría de cebo.
-Es extraño. ¿Y nosotros? ¿Algo especial?
-Tan solo hemos de seguir las recomendaciones generales, es decir, estar preparados para cualquier eventualidad -respondió Louie.
-Eso es lo que más me exaspera. Tener que esperar. ¿Por qué no os ofrecisteis voluntarios para la misión encomendada a la Teniente Crystal?
-Para eso debería haber estado aquí, Teniente, en lugar de haberse ido con Bowie a visitar a su comodín -interrumpió Sean.
-Mira Sean, me parece que te estás pasando de la raya. Si aún tengo la paciencia de tolerar los insultos que me dirijes personalmente no estoy dispuesta a aguantar tus soeces comentarios acerca de personas que merecen tu respeto.
-No me hagas reir, Dana.
-Por favor, Sean, te estás pasando de rosca.
-Oye Angie, déjame tranquilo. Tus consejos son verdaderamente tediosos.
-Dejadle en paz, chicos. Parece que está bebido.
-Yo no estoy bebido, Dana, entérate de una vez por todas.
-Opino todo lo contrario. Te aconsejo por última vez que si tienes algún problema trates de solucionarlo, pero no destruyas la disciplina, por tu bien y el de tus compañeros. No estoy dispuesta a permitir que ninguno salga herido por culpa de tu inconsciencia.
-Yo nunca permitiría que eso ocurriera, podéis estar seguros.
-Sé por experiencia que cuando un soldado se desmoraliza, pierde el control y no puede responder correctamente a las órdenes que recibe. Me parece, Sean, que por ahora no estás en condiciones de combatir. Debido a eso, y aunque me pesa, he de considerarte fuera de servicio.
-¿Cree que puede hacerme esto, Tte.?
-Da gracias a que no te haya hecho meter en prisión por insubordinación. Esto va por todos: somos amigos y compañeros, de todos depende el que logremos llevar a buen término las misiones que nos encomiendan. Yo soy vuestro camarada, pero recordad que debo dirigiros, y, aunque me cueste, no dudaré en llevaros a prisión o recriminaros cuando vuestra conducta lo exija. De la misma forma os ruego que siempre que consideréis censurable mi comportamiento me lo hagáis saber.
Sean se ha marchado mientras Dana concluía la última parte de su discurso. Los demás se quedan, se avecina una tarde movidita y deben estudiar la situación.
-Pero, ¿qué hace, Cabo? A ver si mira por donde va.
-Lo siento, Tte. Crystal.
-¿Qué hace usted por aquí cuando debería estar junto a su escuadrón?
-La Teniente Sterling me ha relevado del servicio.
-¿En vísperas de un enfrentamiento? ¡Debe estar loca para prescindir de uno de sus hombres en estas circunstancias!
-Puede ser.
-Bueno, no desaproveche el tiempo miserablemente. Todos los hombres son indispensables.
Visiblemente nervioso, el Cabo Phillips continua su camino hacia su cuarto. La Teniente Crystal ve cómo se aleja.

* * *

El espacio es una extensión indefinida, sin límites, que contiene todas las extensiones finitas. Es algo indescriptible por su magnificiencia. Divagar sobre el espacio sería difícil y eterno. Cuatro palabras pueden definirlo: incomprensible, incomparable, inconmensurable, infinito... ¿Qué planetas encerrará entre sus galaxias? ¿Qué seres poblarán sus dominios? ¿Qué culturas ocultará tras su misterio? Su misma simplicidad imposibilita su entendimiento.
Una nave ha atravesado la barrera del tiempo y ha penetrado en nuestro sistema. Es una nave centraedia, una de las muchas que desde hace veinte años acosan al planeta Tierra. Su velocidad aumenta por momentos. En breves instantes penetrará en la atmósfera.
-(Comandante Bitrai, el contacto con el planeta 3056 es inmediato).
-(Dispongan las unidades Futbochs para el ataque).
-(A la orden, señor).
El puente de mando alienígena está preparado para ordenar el despliegue de fuerzas. Súbitamente, Bitrai cambia de estrategia.
-(Suspendan la maniobra de aproximación e inicien la retirada hasta posicionarse en la cara oculta del satélite).
El Maestro Primium se comunica telepáticamente con su subordinado.
-(Comandante Bitrai. Nos, hemos decidido cambiar de planes. El ataque queda postpuesto. Queremos estudiar más a fondo a nuestro enemigo microniano).

* * *

Las fuerzas terrestres se hayan preparadas y todas las unidades dispuestas: cada escuadrón ha sido informado de su misión. El Noveno proteje la base, el Onceavo la ciudad, el Quinceavo está encargado de iniciar el ataque, el Catorceavo actúa de cebo y el Dieciseisavo cubre todas las acciones de sus compañeros. El resto está agrupado en diferentes posiciones a la espera de que se requiera su apoyo.
Durante unos instantes ambos contrincantes permanecen a la espectativa. Ninguna fuerza se decide a atacar. El silencio se hace más peligroso que el rumor que precede toda batalla.
En su puesto de mando, el Comandante Shator da la orden que todos esperaban: abrir fuego. El arma principal de la base apunta a su objetivo y lanza una andanada de larga distancia. Aprovechando el posible desconcierto del enemigo, los pilotos Varitech comandados por la Tte. Crystal atacan ininterrumpidamente, pero los daños que logran provocar son mínimos.
Los centraedis no responden a los insidiosos ataques a que se ven sometidos. Continúan su lenta aproximación hacia la Tierra. Vista esa circunstancia, un segundo escuadrón de Varitechs despega desde el SDF-3.
Las naves están comandadas por la Tte. Nova, del Dieciseisavo Escuadrón; ha de reforzar las acciones de los Varitechs que poco a poco van cediendo como consecuencia de sus fallidas tentativas. A pesar de los arriesgados intentos que realizan, la nave alienígena sigue aproximándose.
Esta es la ocasión para que los Pureboyds terrestres ataquen y defiendan su posición. Inesperadamente, el complejo atacante detiene su marcha y una escuadra formada por quince Futboch abandona la nave enemiga.





Penetran en la ciudad. Allí, el Onceavo Escuadrón defiende a los ciudadanos del peligro. La pelea se vuelve más encarnizada, los Futbochs toman posiciones. Es muy difícil hayar su punto débil, parecen indestructibles. El Quinceavo Escuadrón acude en su ayuda.

-Teniente Sterling, temo que no vamos a poder salir de ésta.

-No temas, Angelo. Cúbreme, creo que desde detrás de aquel edificio podré cortarles la retirada y dispararles con más tranquilidad.

-De acuerdo.

La acción es arriesgada pero culmina con éxito. Dana alcanza el edificio sin haber sufrido ningún daño.

Louie, permanece atento. Voy a intentar llegar hasta la Teniente.

-O.K., Angie.

-¿Qué haces aquí, Angie?

-No podía dejarla sola. Los enemigos son muchos y, aunque usted se defiende muy bien, no tiene ocho brazos armados.

-Mira. He observado algo muy interesante. Sus acciones responden siempre al mismo esquema: no introducen modificaciones. Si alteramos nuestro sistema de ataque habrán de reprogramarse hasta conseguir neutralizar nuestra estrategia, y aunque el tiempo que dedican a ello es mínimo, apenas un segundo, serán vulnerables. Aprovechándolo bién podemos obtener una ligera ventaja.

-Magnífico, Teniente.

-Chicos. A partir de ahora cambiamos el plan -dice Dana al resto de su escuadrón-. En lugar de atacar pendularmente, ametralladles por sorpresa. Mientras, Angie y yo daremos la vuelta hasta encontrarnos a su espalda. Una fracción de segundo antes de que puedan darse cuenta de que estamos allí, dispararemos. ¿Entendido?

-Sí, Teniente -responden.

La estratagema se pone en práctica con bastante éxito pues consiguen eliminar a varios de los Futbochs.

-¡Ouauuu! ¡Es usted formidable, Teniente! ¿Dónde aprendió eso?

-¡Bah! No tiene importancia.

Cuando se quieren dar cuenta, no hay enemigos a la vista. Se han retirado en desbandada.

-Ja, ja, ja... ¡Cobardes! ¿No queréis más? -grita Bowie.

***

-Comandante, este es el informe de los daños que ha solicitado.

-Gracias, Sargento.

Ben Shator se ha sentido decepcionado tras la batalla de hoy. Ha sido una victoria demasiado fácil. Lo más raro del asunto es lo que le han comunicado algunos de los soldados. «Parecía que evitaban el enfrentamiento, ¿iban buscando algo?».

«Reporte de la batalla celebrada en el día 22 de Septiembre del año 2060.

Daños materiales en la ciudad de Macross valorados en 5 millones de tecs consistentes en derrumbamientos de edificios y desperfectos en la vía pública.

Daños materiales en la Base SDF-3 consistentes en la pérdida de 2 Varitechs y 1 Pureboyd. Se valoran en 20 millones de tecs.

Pérdidas en vidas humanas: ninguna.

Desaparecidos durante el combate: 20 personas, civiles en su totalidad. No se cree que hayan muerto o desaparecido bajo los escombros, los rastreos han dado esta opción como improbable.

Heridos:

1. Sgto. David Angelo, Quinceavo Escuadrón. Conmoción craneal. Leve.
2. Tte. Francesco Bruck. Noveno Escuadrón. Rotura del húmero. Leve.
3. Cabo Henry Vitori. Séptimo Escuadrón. Pérdida de una mano. Grave.

Otras observaciones:



Avistamiento de una cápsula enemiga. Colisión en el Monte Waddington. Se ha ordenado una expedición de búsqueda.

Hasta el momento no se conoce la identidad de los desaparecidos, pero testigos presenciales afirman que fueron capturados por el enemigo. No se concede a esta hipótesis demasiada fiabilidad por cuanto la conmoción de los entrevistados puede haber motivado una declaración irreal.»

-Es extraño. Muy extraño -se repite el Comandante Shator al tiempo que lee el reporte.

***

En su cámara, Dana se está dando una ducha. Al tiempo que el agua acaricia su dolorido cuerpo, piensa y medita sobre todos los acontecimientos del día.

-Ha sido una suerte que la treta diera resultado, pero no es eficaz. Un segundo no es demasiado tiempo. Ha de haber una manera más fácil. Esas cajas de lata han de tener un punto débil, pero, ¿dónde?

Imbuida en sus meditaciones, Dana se viste. Por el momento no tiene nada que hacer salvo visitar a Angie en la enfermería. Parecía no tener nada, pero cuando salieron de sus «Pury» notaron que algo raro sucedía. Tan cabezota como siempre negó la evidencia y se despidió de ellos con brusquedad. Poco después se enteraron de que había sido ingresado.

Dana sale de su cuarto con dirección al pasillo.

-¡Hey, Dana! Eh, te estoy hablando a tí.

-¿Qué?

-¿En que piensas? Me parece que la luna donde vives está muy lejos de aquí.

-Ah, eres tú, Crystal. Perdona pero estaba un poco distraida.

-Ya se ve. ¿Dónde vas?

-Iba a la enfermería.

-¡No me digas que estás enferma!

-No, que va. El Sargento Angelo es el que está allí, aunque por un poco que me retrase no creo que pase nada. ¿Qué te parece si nos tomamos una copa en el bar? Todavía es temprano.

-De acuerdo.

Las dos tenientes salen del pabellón hacia el exterior. El bar se halla un poco más allá del salón de recreo.

-Una tónica.

-Lo mismo para mí. Bueno, Dana, ahora que estamos solas, ¿qué tal te ha ido durante estos días?

-Psé. Como siempre. Creo que esto nunca cambiará. El otro día recibí una carta de mis padres: por lo que me dicen, la situación en la U.R.S.S. se está complicando. Ya no sólo tienen que enfrentarse a los alienígenas sino a una facción ultraderechista contraria a los nuevos avances tecnológicos y al sistema militar. Pretenden alcanzar la situación de paz sometiéndose a los centraedios sin ninguna condición. La verdad es que si perdemos la cohesión entre nosotros, poco podremos hacer de cara al exterior.

-Tienes razón. Nuestro principal aliado somos nosotros mismos. Hemos de permanecer juntos pese a quien pese. La época de los nacionalismos ya pasó. Ahora somos un solo cuerpo al mando de una sola cabeza. Dependemos de las decisiones tomadas por la Asamblea Fundamental.

-Ya estoy harta de esta guerra. ¿No se podría firmar un tratado de paz con los centraedios?

-Dana, tú los conoces. Ellos no juegan. Han venido aquí para conseguir algo y hasta que no lo obtengan no se marcharán. Hasta ahora no han intentado siquiera ponerse en contacto con nosotros. Si fueran pacíficos hubieran actuado de otro modo.

-Quizás no hemos sido capaces de comprenderlos. A lo mejor nos temen más de lo que suponemos.

-No los trates como si fueran humanos. En realidad no lo son. Son criaturas...

-No olvides que mi madre es uno de ellos, y que yo también lo soy... en parte.

-¡Es verdad! Por un momento lo había olvidado.

-Estoy convencida de que son criaturas con sentimientos. Mi madre los tiene, es la mujer más cariñosa del mundo.

-Pero, ¿cómo sabes que esos sentimientos responden a las mismas motivaciones que conducen a los seres humanos? El otro día estuve hablando con el doctor Montgomery. Según los últimos informes y los estudios estructurales que se hicieron con el último Futboch capturado, se maneja la hipótesis de que sean clones. ¿Cómo puedes siquiera pensar que son iguales a nosotros? ¿Que puedan tener emociones?

-Esas no son razones suficientes.

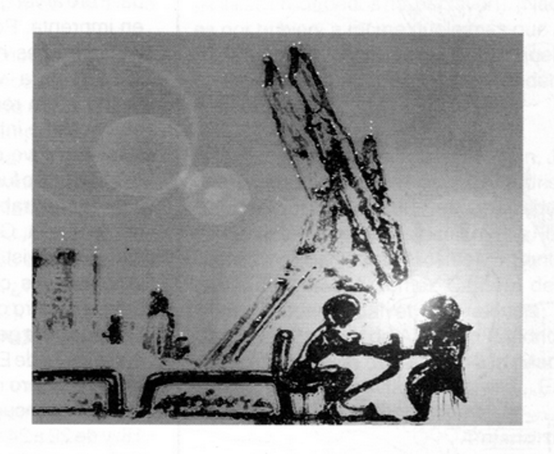
-Lo que quiero decirte con todo esto es queno te crees problemas de conciencia. No busques soluciones irrealizables. La paz por ahora es imposible. Tu misión es defender tu planeta, por encima de todo.

-Desgraciadamente, el que haya mucha gente que opine como tú ha imposibilitado las soluciones pacíficas de los conflictos.

-Un día descubrirás que tengo razón.

Lo único que yo puedo afirmar es que mi madre es una mujer excepcional, y los enemigos a los que me he enfrentado se comportan como cualquier guerrero en batalla. Sean clones, robots o androides merecen nuestro respeto.

-Desde luego son buenos contrincantes. No nos podemos quejar.



FIN DE LA TERCERA ENTREGA

MACROSS ALTERNATIVO CONTINUARA EN EL PROXIMO MANGAZONE. NO TE PIERDAS LAS VIVENCIAS Y AVENTURAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.

CORREO MANGAZONE

Isabel Guzmán Miranda de Sevilla

¡Hola, Isabel!

Así que tienes un montón de preguntas, quejas y comentarios que hacernos. Pues vamos con ellos.

El número 9 es más caro por ser un especial de 60 páginas, que además incluye un calendario de 1994. Los siguientes números volverán al precio habitual de 375 ptas. Así que tranquila que yo con mis 5 litros ya tengo bastante, no necesito donantes de sangre, pero tal vez no me vendrían mal unas vitaminas.

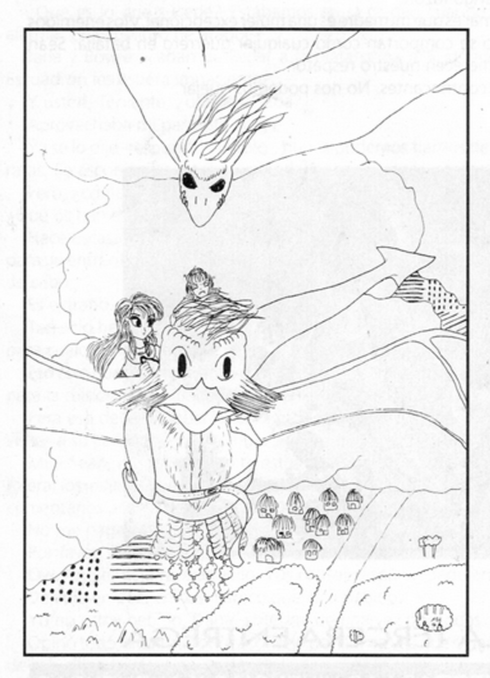
No entiendo qué quieres decir con que traduzcamos Kimagure Orange Road como hicimos con Ranma 1/2. Tu traducción del nombre es más o menos correcta. Pero por si lo que quieres saber es el sentido que tiene, te diré que Kimagure es ciertamente *capricho*, y Orange Road es la calle donde está el ABCB, bar donde trabaja Madoka (Sabrina). Así que no es muy difícil adivinar quién sería para Kyosuke (Johnny) el capricho que está (trabaja) en esa calle.

¡Ah!, como puedes ver, aquí procuramos no comernos las cartas, aunque alguna vez haya podido pasar (las de correo aéreo están muy buenas con tomate).

Kimagure Orange Road debe su nombre en castellano (Johnny y sus amigos) a una mezcla que se hizo de los nombres que se le habían dado a la serie en Francia e Italia: "Max et compagnie" y "E'quasi magia Johnny". Ya sabes cómo se rompen el coco en este país para ser originales.

Sobre la gente de Tele 5 ya ni opino (tengo que cuidarme la úlcera). Sobre todo, después de que se hayan saltado un capítulo de Robotech (el sábado 15 de enero. Tras Reconstrucción -*Reconstruction Blues*- emitido el domingo 9 de enero, debían haber emitido Los maestros de la Robotecnia -*The Robotech Masters*-. Y en lugar de éste, hicieron Viva Miriya, que es el capítulo siguiente).

¿Que la traducción de Dragon Ball de Canal Sur es vomitiva? Te creo, te creo. No eres la primera que tira espumarajos verdes por la boca. La chica de El exorcista también ve Canal Sur.



Dibujo original de Isabel Mª Guzmán

Antena 3 también las hace gordas. Pero ponerle Bunny a la protagonista de Sailor Moon tiene una pequeña justificación. Usagi, que es el nombre original del personaje, quiere decir conejo, es decir, Bunny en inglés. (pero no Bunni como dicen ellos -JJ).

¿Que no te gusta el guión de El puño de la estrella del norte, y sobre todo el final de la película? Estoy contigo. ¡Marchando otro alfiler para el muñeco vudú de Buronson! (la culpa no es de Buronson, sino de los que crearon la película a base de retazos de la serie, así que no os metáis con el pobre hombre -JJ).

Daniel Magan García de Cerdanyola (Barcelona)

Amigo Daniel. Efectivamente estamos haciendo reediciones de esos números atrasados que no pudiste conseguir.

Te agradezco en nombre de todo el equipo el apoyo y los ánimos que nos brindas. Y me alegra que estés de acuerdo con nosotros en el tema de la famosa carta de Santiago de la Mata Martí que publicamos en el número 7.

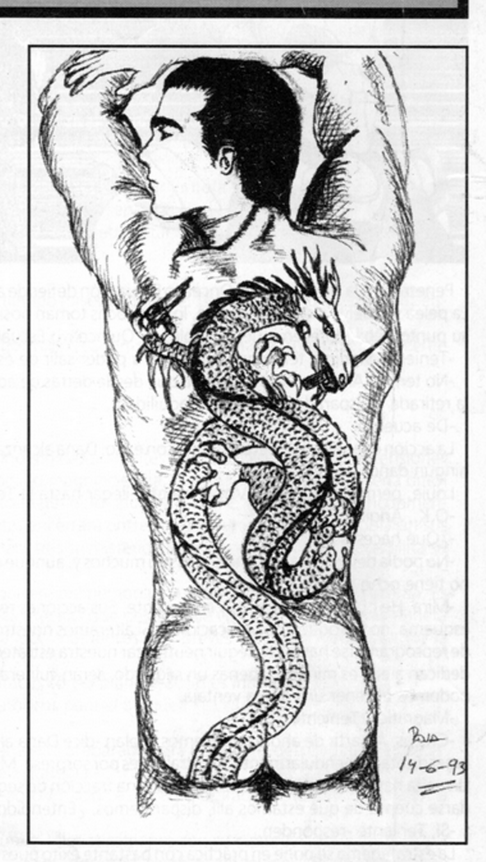
Lo que viene a continuación quedará entre nosotros: acerca del informe del que me hablas, te diré que esos comentarios fueron tremendamente suavizados, cosa con la que él no estaba de acuerdo. Y esa es una, entre otras muchas, de las causas por las que se marchó ese señor.

Así que te gustaría saber cómo se formó el grupo de trabajo, y como surgió la idea de crear MangaZone. Pues verás, la idea surgió en Octubre de 1992. Por mis estudios y mis gustos, siempre me han gustado la publicidad, la informática y el diseño; es decir, me gustaría ser un creativo publicitario. Además, el cine, el cómic, y por lo tanto la animación, siempre han sido mis hobbys favoritos. Y como por entonces empezaba ya con fuerza la mangamanía (con Akira y Dragon Ball), decidí diseñar un boletín acerca del tema, con la información que tenía y un par de dibujos que había hecho. Y así es como surgió MangaZone.

Respecto al grupo de trabajo, se formó con los amigos que frecuentábamos una tienda de cómics. Ellos me entregaban artículos y algo de documentación gráfica, y yo me encargaba de la maquetación e impresión. Al principio ésta fue a base de fotocopias, y con una tirada muy reducida. Pero al ver que se vendía bien, decidí hacerlo en imprenta. Poco después me sugirieron que enviase unos números a una distribuidora de Madrid para ver si le podía interesar. La distribuidora respondió muy bien, y a partir de entonces he intentado que mejorase día a día. Para ello tuve que hacer grandes cambios. El más doloroso fue el tener que romper con el grupo con el que trabajaba porque no aceptaba a la gente nueva. Gente con la que informatizamos por fin la revista (a partir del número 6). Desde entonces las cosas han funcionado bastante bien, y espero que así sigan.

La edad de la gente que hace MangaZone oscila entre los 14 de El elfo oscuro y los 26 que ¡Argh...! tengo yo. Pero más o menos hay dos grupos en los que se encuentra casi todo el mundo, de 16 a 18, y de 22 a 24 años (estos últimos, sin duda, los mejores y más guapos -JJ).

Me preguntas: ¿qué hay que hacer para entrar en el mundillo (más o menos profesional) del Manga y el Anime aquí en España, como habéis hecho vosotros? Pues si consideras que nosotros estamos dentro de ese grupo, la respuesta la tienes unas líneas más arriba. Es decir, leer mucho manga, juntar un buen grupo de gente dispuesta a trabajar, y hacer un fanzine. Es el único medio, y exactamente lo que nosotros hicimos.



Dibujo original de Rosa Mª Carmona

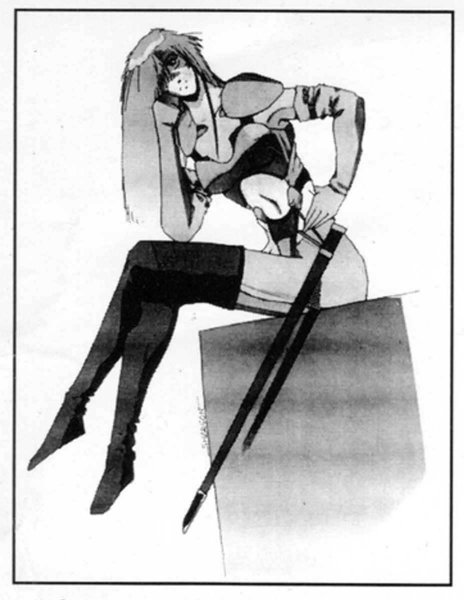
Cambiando de tema. Me dices que dibujas y quieres colaborar con nosotros. Puedes hacerlo, pero primero te comentaré (como tú mismo me preguntas) cómo trabajamos. Los dibujos que publicamos en color son la portada y contraportada. Estos dibujos tratan temas que aparecen en el interior del número, por lo que los encargamos a la gente de aquí, debido a la prontitud con que deben ser entregados. Sin embargo puedes enviarnos trabajos en blanco y negro, relacionados con mangas de reciente aparición. Mucho mejor si son dibujos sobre nuevas películas o series de TV. El formato de hoja puede ser hasta A4, y podéis enviar tanto originales como fotocopias (siempre que sean de calidad). Me despido, a la espera de que envíes alguna muestra de tu trabajo.

Alberto Iglesias Leis de Santiago de Compostela (La Coruña)

¡Hola, Alberto!, veamos esas dudas que te están dejando calvo de tanto rondarte por la cabeza.

Quieres saber si se va a seguir publicando Ranma 1/2. Pues sí, pero van a tardar un poco porque Planeta-Agostini tiene preparado publicar toda la obra de la genial autora Rumiko Takahashi, desde las historias cortas de Rumic World que ya han aparecido, hasta One-Pound Gospel, la última obra de la autora, pasando por supuesto por Lamu, Maison Ikkoku y claro, Ranma 1/2.

Tu segunda pregunta es algo confusa, pero si lo que quieres decir es cuándo salieron publicados en Japón los Jump correspondientes a los resúmenes de Dragon Ball que nosotros estamos



Dibujo original de Daniel "Shargön"

sacando en MangaZone, te diré que el tomo 33 se publicó el día 31/12/92, el 34 el día 9/6/93, el 35 el día 8/9/93, y el 36 el día 9/11/93. Eso quiere decir que el 37 debe de estar a punto de salir (tal vez ya haya salido cuando se publique ésto).
A continuación me preguntas si se seguirá publicando Dragon Ball después de la muerte de Perfect Cell. Rotundamente SÍ, pues ya se está publicando. Cell muere exactamente en las páginas 118 y 119 del tomo 35... pensándolo bien, tal vez te refieras a si se seguirá publicando en España. Pues casi te aseguraría que también.
Para terminar te comento que tu dibujo saldrá publicado dentro de la sección del Club de Fans de Kimagure Orange Road.

Ukyo Noketsuna de Zaragoza

En primer lugar, te agradezco que nos hayas hecho saber que en la tienda donde compraste el MangaZone 9 no te entregaron el calendario junto al número. Si has leído la editorial de este número, habrás visto que nosotros sí que editamos el calendario que prometíamos, lo que ocurre es que no venía grapado, sino que lo debían entregar en el mostrador de la tienda al comprarlo, por lo que yo, de ser tú, no tardaría en ir a la tienda a exigirlo (la distribuidora nos ha asegurado que envió todos los números con sus calendarios correspondientes).
En segundo lugar, pedirte perdón por no haber contestado a tu primera carta. Si no recuerdo mal, tú eres el que escribía diciendo que pertenecía a la casa Kurita (relacionado con Battletech), y como K.I.A. también juega mucho a Battletech (con Steiner), quiso llevarse la carta y contestarte él mismo. Creo que podrás ver tu carta contestada dentro de la sección ¿Sabías que...? o Club de fans de K.O.R. Si no es así, hablaré con K.I.A. para ver qué ha pasado con ella. De un modo o de otro, te pido perdón, y empezaré a contestar tu segunda carta.
Sí, es muy posible que la edición americana de Robotech (unión de Macross, Southern Cross y Mospeada) sea una chapuza. Qué digo, es una chapuza. Pero ellos se encargaron simplemente de la edición, el material dibujado es el que venía de Japón. Y es cierto que, por ejemplo, en Macross, que es la más larga (36 episodios), el dibujo de los personajes varía notablemente de un capítulo a otro. Pero yo personalmente la salvo por la historia, que me parece fantástica.
Con respecto a lo que comentas de Kimagure Orange Road, (aunque ésto te lo debería contestar K.I.A.), en primer lugar, Ano Hi ni Kaeritai no es una OVA (animación realizada directamente para su edición en vídeo), sino una película para la pantalla grande. La serie termina con los capítulos Viaje al pasado y La dimensión temporal, y no debe considerarse como un final de la misma a la película. Matsumoto hizo la película con una visión totalmente opuesta a la serie. Mientras los 48 capítulos se caracterizan por la rapidez, comicidad e inconsciencia, la película se caracteriza por su lentitud, dramatismo y sentido de la responsabilidad que muestran los personajes. Sí, Matsumoto tal vez hiciera esta película como colofón definitivo para la serie, pero los grandes cambios con respecto a la misma me obligan personalmente a ponerla como un caso aparte.
Bueno, pasemos a otra cosa. A Ranma 1/2 más concretamente. Me comentas que hace pocas fechas descubriste que la presentación de la serie es más larga de lo que hasta entonces habían puesto. En el primer episodio de la serie sí pusieron la presentación completa. Sin embargo, a partir del segundo y hasta hace pocas fechas la habían emitido cortada. La canción en castellano respeta bastante el sonido de la japonesa. Sin embargo la traducción no se ajusta a lo que se dice en el original.
Ahora vamos con Sailor Moon. Me comentas que muchos amigos tuyos y tú mismo os habéis preguntado si el Señor del antifaz es hispano. La música que acompaña cada aparición del mismo tiene un marcado estilo español (hasta se oyen unas castañuelas), y el detalle de la rosa también hace sospechar. Sin embargo, el nombre original del personaje en la serie es Tuxedo Kamen, poco que ver con un nombre hispano. Por último, voy a hacer el anuncio que querías acerca de MiniMax (canal vía satélite que emite exclusivamente series y películas de dibujos animados). Si algún lector posee vídeo, una antena parabólica orientada al satélite Astra, y coge dicho canal, por favor que nos informe acerca de las series japonesas que puedan hacer. Si además vive en Zaragoza, puede ponerse en contacto con Ukyo en (¡no has puesto teléfono de contacto!) C/ Santa Lucía 11 3º C Escalera derecha. Él os lo agradecerá.
Ya para terminar, gracias por el dato del doblaje de K.O.R. Matane!, Ukyo-San.
No os desesperéis si no véis contestada vuestra carta inmediatamente. Si contestáramos a todas las que nos llegan, la sección del correo necesitaría 15 páginas como mínimo (o sea, ¡¡NO!! -JJ). Además, aquellas en las que solamente nos hacéis una o dos preguntas, o son preguntas muy repetidas, nos vemos forzosamente obligados a descartarlas (eso sí, todas son leídas atentamente -JJ). Ésto no quiere decir que no debáis seguir escribiendo, al contrario. Pero haced las cartas con más jugo (preguntad más cosas) (¡eso, eso!, así podemos quedar en ridículo al no saber contestarlas -JJ).



Dibujo original de Marta Ruiz

Alejandro Maicas

Correo MangaZone
C/ Músico Barbieri 5, 21.
46018 VALENCIA

